

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA**

**DAPHNE GUINEVERE ARAUJO GUEDES**

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DA  
LÍNGUA PORTUGUESA: UM ESTADO DA ARTE**

**Jaguarão,**

**2025**

**DAPHNE GUINEVERE ARAUJO GUEDES**

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DA  
LÍNGUA PORTUGUESA: UM ESTADO DA ARTE**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Português da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Letras Português.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Aline Behling Duarte

**Jaguarão,**

**2025**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

G9241 Guedes, Daphne Guinevere Araujo  
A Ludicidade como ferramenta para o ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa: um Estado da Arte / Daphne Guinevere Araujo Guedes.  
64 p.  
  
Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade Federal do Pampa, LETRAS - PORTUGUÊS, 2025.  
"Orientação: Aline Behling Duarte".  
  
1. Ludicidade . 2. Estado da Arte. 3. Corpus analisado. 4. Impacto das atividades Lúdicas. 5. Reflexões críticas emergentes nas Práticas Lúdicas. I. Título.

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM  
DA LÍNGUA PORTUGUESA: UM ESTADO DA ARTE**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Letras -  
Português da Universidade Federal  
do Pampa, como requisito parcial  
para obtenção do Título de  
Licenciada em Letras - Português.

Dissertação defendida e aprovada em: 12 de dezembro de 2025.

**Banca examinadora:**

---

**Prof.ª Dr.ª Aline Behling Duarte**  
Orientadora  
(UNIPAMPA)

---

**Prof.ª Nathália Pinheiro Martins**  
Membro da banca  
(UNIPAMPA)

---

**Prof. Dr. Maurício Aires Vieira**

Membro da banca  
(UNIPAMPA)



Assinado eletronicamente por **ALINE BEHLING DUARTE, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 12/12/2025, às 20:59, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **MAURICIO AIRES VIEIRA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 12/12/2025, às 21:00, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **NATHALIA PINHEIRO MARTINS, PROFESSOR MAGISTERIO SUPERIOR - SUBSTITUTO**, em 12/12/2025, às 21:01, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador 1897750 e o código CRC ED233143.

Dedico este trabalho a minha amada mãe  
Celanira Beatriz Aguilár Araujo, cuja força,  
amor e dedicação sempre foram uma fonte  
de inspiração e motivação em minha vida.

## AGRADECIMENTO

A minha mãe Celanira Beatriz Aguiar Araujo e a minha irmã Sharon Geneviève Araujo Guedes pelo carinho, pelo incentivo e pela presença constante em cada etapa desse percurso. Nos momentos de desafios, foram elas que me ofereceram a força necessária para seguir adiante.

A Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Aline Behling Duarte, cuja gentileza, seriedade, comprometimento e dedicação incansável acompanharam-me desde o semestre passado. Sua orientação sensível, atenta e aprofundada foi fundamental para a construção deste trabalho, assim como para o meu crescimento pessoal e profissional. A sua postura ética e exemplar constitui um modelo inspirador que levarei comigo para a vida e para a docência que desejo exercer.

Aos professores, que compartilharam seus conhecimentos com generosidade e despertaram em mim o desejo permanente de aprender e ensinar. E, em especial, a Prof<sup>a</sup>. Nathalia Pinheiro Martins pela sua dedicação, competência e por estar sempre pronta para orientar, ajudar e apoiar a todos.

***“Ensinar brincando não é brincar de ensinar”.***

Paulo Nunes Almeida.

## RESUMO

O presente artigo investiga o papel da ludicidade como ferramenta pedagógica no ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa (LP), adotando como metodologia o Estado da Arte e analisando dissertações e teses publicadas na plataforma Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) entre 2010 e 2025. Os resultados revelam uma predominância de pesquisas voltadas para o Ensino Fundamental II (EF II) e a Educação de Jovens e Adultos (EJA), revelando que esses segmentos concentram as reflexões sobre práticas lúdicas no campo da linguagem. As análises das produções acadêmicas evidenciam que o lúdico favorece a aprendizagem significativa, estimula a interação, fortalece vínculos afetivos e amplia as competências linguísticas ao integrar leitura, escrita e oralidade de forma articulada. Estratégias como jogos didáticos, oficinas poéticas, atividades digitais e proposta de escrita processual demonstram potencial para transformar a dinâmica da sala de aula, promovendo maior participação e criatividade. Os resultados também mostram que as práticas lúdicas ampliam o engajamento, despertam o interesse pela leitura, incentivam a criatividade e estimulando a construção colaborativa do conhecimento. Além disso, o estudo aponta algumas lacunas nas produções, especialmente no Ensino Médio (EM), reforçando a necessidade de ampliar pesquisas sobre o lúdico como recurso pedagógico no ensino da Língua Portuguesa.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Ensino Fundamental II (EF II); Educação de Jovens e Adultos (EJA); Língua Portuguesa; Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

## ABSTRACT

This article investigates the role of playfulness as a pedagogical tool in the teaching and learning of the Portuguese language (LP), adopting the State-of-the-Art methodology and analyzing dissertations and theses published on the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES) platform between 2010 and 2025. The results reveal a predominance of research focused on the later years Elementary School (EF II) and Youth and Adult Education (EJA), indicating that these segments concentrate the reflections on playful practices in the field of language. The analysis of the academic productions shows that playfulness promotes meaningful learning, stimulates interaction, strengthens emotional bonds, and expands linguistic skills by integrating reading, writing, and orality in a coordinated manner. Strategies such as educational games, poetry workshops, digital activities, and process writing proposals demonstrate the potential to transform classroom dynamics, promoting greater participation and creativity. The results also show that playful practices increase engagement, spark interest in reading, encourage creativity, and stimulate the collaborative construction of knowledge. Furthermore, the study points to some gaps in the literature, especially concerning High School (EM), reinforcing the need to expand research on play as a pedagogical resource in the teaching of the Portuguese language.

**Keywords:** Playfulness; Later Years of Elementary School (EF II); Youth and Adult Education (EJA); Portuguese Language; Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES).

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Resultados do Portal: Descritor “Iudicidade”	23
Figura 02 – Resultados do Portal: Descritores “Iudicidade” e “Letras”	23

## LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Identificação das pesquisas do <i>Corpus</i>	26
Tabela 02 – Origem das pesquisas do <i>Corpus</i>	27
Tabela 03 – Estratégias lúdicas encontradas nos estudos	28
Tabela 04 – Resultados encontrados nas pesquisas	29
Tabela 05 – Aceitação e impacto das atividades lúdicas	29
Tabela 06 – Segmento escolar trabalhado nos levantamentos	31
Tabela 07– Fragilidades teóricas	32

## **LISTA DE SIGLAS**

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

EF II – Ensino Fundamental anos finais

EJA – Educação de Jovens e Adultos

EM – Ensino Médio

LM – Língua Materna

LP – Língua Portuguesa

PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais

UFs - Unidades da Federação

UNIPAMPA – Universidade Federal do Pampa

## LISTA DE ABREVIATURAS

Prof <sup>a</sup> .	Professora
Prof.	Professor
Dr <sup>a</sup> .	Doutora
Dr.	Doutor
p.	página

## SUMÁRIO

<b>RESUMO .....</b>	<b>1</b>
<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>2</b>
<b>2 REFERENCIAL TEORICO .....</b>	<b>4</b>
<b>2.1 O Ensino de Língua Portuguesa e os Documentos Oficiais .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Fundamentação Psicopedagógica da Ludicidade .....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 A Ludicidade no Contexto Educacional.....</b>	<b>10</b>
<b>2.4 O Lúdico como metodologia no Ensino de Língua Portuguesa.....</b>	<b>13</b>
<b>2.5 Ludicidade, Competências Linguísticas e Letramento.....</b>	<b>15</b>
<b>2.6 Metodologias Ativas e Ludicidade .....</b>	<b>18</b>
<b>2.7 Desafios e Possibilidades da Aplicação Lúdica em Escolas Públicas .....</b>	<b>20</b>
<b>3. METODOLOGIA: O ESTADO DA ARTE .....</b>	<b>22</b>
<b>3.1 Tipo e abordagem da pesquisa.....</b>	<b>22</b>
<b>3.2 Procedimentos de busca.....</b>	<b>22</b>
<b>3.3 Critérios de inclusão e exclusão. ....</b>	<b>24</b>
<b>3.4 Técnica de análise de dados .....</b>	<b>24</b>
<b>3.5 Justificativa da metodologia .....</b>	<b>25</b>
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>25</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>39</b>

## **A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA: UM ESTADO DA ARTE**

Daphne Guinevere Araujo Guedes<sup>1</sup>

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Aline Behling Duarte<sup>2</sup>

### **RESUMO**

O presente artigo investiga o papel da ludicidade como ferramenta pedagógica no ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa (LP), adotando como metodologia o Estado da Arte e analisando dissertações e teses publicadas na plataforma Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) entre 2010 e 2025. Os resultados revelam uma predominância de pesquisas voltadas para o Ensino Fundamental II (EF II) e a Educação de Jovens e Adultos (EJA), revelando que esses segmentos concentram as reflexões sobre práticas lúdicas no campo da linguagem. As análises das produções acadêmicas evidenciam que o lúdico favorece a aprendizagem significativa, estimula a interação, fortalece vínculos afetivos e amplia as competências linguísticas ao integrar leitura, escrita e oralidade de forma articulada. Estratégias como jogos didáticos, oficinas poéticas, atividades digitais e proposta de escrita processual demonstram potencial para transformar a dinâmica da sala de aula, promovendo maior participação e criatividade. Os resultados também mostram que as práticas lúdicas ampliam o engajamento, despertam o interesse pela leitura, incentivam a criatividade e estimulando a construção colaborativa do conhecimento. Além disso, o estudo aponta algumas lacunas nas produções, especialmente no Ensino Médio (EM), reforçando a necessidade de ampliar pesquisas sobre o lúdico como recurso pedagógico no ensino da Língua Portuguesa.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Ensino Fundamental II (EF II); Educação de Jovens e Adultos (EJA); Língua Portuguesa; Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

---

<sup>1</sup> Graduanda no Curso de Licenciatura em Letras Português da Universidade Federal do Pampa, artigo científico como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Letras Português. E-mail: [daphneguedes.aluno@unipampa.edu.br](mailto:daphneguedes.aluno@unipampa.edu.br)

<sup>2</sup> Professora Orientadora – Campus Jaguarão – Universidade Federal do Pampa. E-mail: [alineduarte@unipampa.edu.br](mailto:alineduarte@unipampa.edu.br)

## ABSTRACT

This article investigates the role of playfulness as a pedagogical tool in the teaching and learning of the Portuguese language (LP), adopting the State-of-the-Art methodology and analyzing dissertations and theses published on the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES) platform between 2010 and 2025. The results reveal a predominance of research focused on the later years Elementary School (EF II) and Youth and Adult Education (EJA), indicating that these segments concentrate the reflections on playful practices in the field of language. The analysis of the academic productions shows that playfulness promotes meaningful learning, stimulates interaction, strengthens emotional bonds, and expands linguistic skills by integrating reading, writing, and orality in a coordinated manner. Strategies such as educational games, poetry workshops, digital activities, and process writing proposals demonstrate the potential to transform classroom dynamics, promoting greater participation and creativity. The results also show that playful practices increase engagement, spark interest in reading, encourage creativity, and stimulate the collaborative construction of knowledge. Furthermore, the study points to some gaps in the literature, especially concerning High School (EM), reinforcing the need to expand research on play as a pedagogical resource in the teaching of the Portuguese language.

**Keywords:** Playfulness; Later Years of Elementary School (EF II); Youth and Adult Education (EJA); Portuguese Language; Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES).

**Data de submissão:** 01/12/2025.

**Data de aprovação:** 12/12/2025.

**DOI:**

## 1 INTRODUÇÃO

O ensino da Língua Portuguesa (LP) no Brasil tem atravessado diversas mudanças impulsionadas tanto pelas demandas educacionais quanto pelos desafios existentes em sala de aula, especialmente em escolas estaduais e municipais (David *et al.*, 2015). Essas demandas, não se restringem somente as práticas pedagógicas, mas evidenciam questões estruturais conforme explicam Sousa e Castro (2023), segundo os linguistas, “ainda lutamos para superar costumes validados pela cultura brasileira de pouco investimento em pesquisa educacional, na estrutura das escolas e na formação inicial e continuada de professores” (p. 233).

Diante desses obstáculos educacionais, observa-se que as práticas tradicionais de ensino não têm sido suficientes para superar essas dificuldades, o que torna fundamental se buscar abordagens metodológicas capazes de promover um maior engajamento e mais motivação nos estudantes (Paula, 2022). Com base nisso, a emergência das metodologias ativas (Morán, 2015) tem levado os docentes a revisarem o papel da ludicidade como estratégia pedagógica. Estudos como os de Torres (2014) e Santos *et. al.* (2023) demonstram que essas atividades contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e linguístico, promovendo uma aprendizagem relevante e motivadora.

Na área educacional, autores como Costa *et. al.* (2025) ressaltam atualmente compreende-se que o lúdico extrapola a simples ideia de apenas entretenimento e constitui-se como uma prática intencional, social, cognitiva no desenvolvimento das competências linguísticas. Monteiro e Gondo (2023) ressaltam que o lúdico: “quando conciliado ao ensino da língua portuguesa se torna ainda mais relevante ressaltar que esta inter-relação faz com que o ensino se torne mais produtivo academicamente e intelectualmente” (pg.19). Além disso, diversos pesquisadores como Piaget (1986), Kishimoto (1996), Soares (2004), Vygotsky (2007), Wallon (2007), e Rojo (2013) têm reiterado que jogos, dinâmicas e experiências criativas produzem contextos profundamente significativos para a aprendizagem da LP que estimulem a autonomia, a participação, a colaboração, a reflexão e o debate essenciais nos discentes.

Apesar dessa compreensão consolidada, a produção acadêmica que relaciona a ludicidade e o ensino-aprendizagem da LP, ainda se mostra escassa e dispersa. Através de uma busca sistemática apresentada em detalhes na seção de metodologia, realizada no catálogo de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) nos últimos 15 (quinze) anos, foi possível identificar apenas seis dissertações e uma tese dedicadas especificamente à LP. E com isso é possível apurar uma lacuna relevante, pois embora existam muitos estudos sobre a aplicabilidade do lúdico em outras áreas do conhecimento como, matemática, inglês, ciências, no ensino da LP permanece pouco explorada.

Essa ausência torna-se ainda mais expressiva quando confrontada com as necessidades cotidianas dos professores, que enfrentam turmas heterogêneas, desmotivadas e pressões curriculares que dificultam o uso de metodologias inovadoras. Diante desse cenário, o presente estudo propõe realizar um estado da arte sobre a ludicidade no ensino de LP, analisando produções acadêmicas que tratam dessa temática no Ensino Fundamental II (EF II), no Ensino Médio (EM) e, quando pertinente, na Educação de Jovens e Adultos (EJA). O objetivo é identificar

como a pesquisa brasileira tem compreendido, discutido e operacionalizado o lúdico no ensino da língua materna, observando tendências, contribuições, desafios e omissões.

Dentro dessa perspectiva, desenvolveu-se uma investigação qualitativa de natureza bibliográfica e documental, fundamentada em análise de conteúdo das pesquisas pela CAPES. Assim, a pesquisa percorreu três etapas: o levantamento e a seleção de dissertações e teses publicadas entre 2010 e 2025; uma leitura criteriosa desses materiais, com atenção as abordagens teóricas, práticas e metodológicas adotadas; e a sistematização analítica dos dados, categorizando os modos pelos quais a ludicidade tem sido concebida e aplicada no ensino da LP.

A relevância deste estudo se revela em duas frentes complementares. No âmbito teórico, contribui para ampliar e atualizar a compreensão mais ampla sobre as relações entre a ludicidade e o ensino da língua materna. No âmbito prático, oferece subsídios consistentes para a atuação docente nas escolas públicas, apontando possíveis caminhos para integrar às experiências lúdicas em sala de aula marcadas pela desmotivação dos alunos. Ao sistematizar pesquisas ainda pouca exploradas (encontradas no site da Capes), este trabalho ilumina os potenciais, os limites e as condições necessárias para que o lúdico deixe de ser apenas uma exceção para se tornar uma parte importante na prática pedagógica da LP.

O presente artigo organiza-se na seguinte sequência: primeiro, uma revisão do referencial teórico que sustentado por diversos pesquisadores; em seguida uma descrição detalhada da metodologia de análise; posteriormente, uma discussão comparativa dos resultados obtidos nas sete pesquisas; e, finalmente, considerações finais que refletem sobre a capacidade de transformação da ludicidade em sala de aula e sugerem caminhos para futuras pesquisas.

## **2 REFERENCIAL TEORICO**

Atualmente, a LP no Brasil está integrada a um cenário mutável e dinâmico impulsionado pelas mudanças sociais, tecnológicas e pedagógicas (Sasaki *et al.*, 2025). Percebe-se que nas últimas décadas, o ensino da LM tem buscado por metodologias que promovam aprendizagens mais significativas, centradas no estudante e que valorizem a sua participação ativa no seu processo de conhecimento

(Sousa, 2021). Nesse contexto, a ludicidade emerge como uma possibilidade metodológica, já que propicia maior engajamento, criatividade e a construção coletiva do aprendizado, características essenciais para o desenvolvimento das competências linguísticas (Luckesi, 2000).

A discussão sobre ludicidade não é algo recente. Autores como Piaget (1986), Kishimoto (1996), Vygotsky (2007), Wallon (2007) entre outros, investigaram o papel do jogo e das atividades lúdicas como mediadores fundamentais da aprendizagem e do desenvolvimento cognitivo. No âmbito do ensino da LP, estudos mais atuais como os de Santos (2016), Sigiliano e Berno (2021), Pinto e Souza (2024), Silva (2024), para citar alguns, têm associado o uso das práticas lúdicas em sala de aula ao aumento da motivação, do interesse pela leitura, na participação oral e no desenvolvimento da escrita, dialogando com as metodologias ativas, sociointeracionistas e construtivistas.

Além disso, o ensino da LP é orientado também pelos documentos oficiais, com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1998) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), que enfatizam o desenvolvimento de competências linguísticas articuladas à leitura, à oralidade, à análise linguística e aos multiletramentos. Esses documentos reforçam a necessidade de práticas pedagógicas contextualizadas, diversificadas e criativas, o que amplia as possibilidades de inclusão da ludicidade como estratégia de ensino.

Diante desse panorama, este referencial teórico visa discutir a ludicidade e sua relação com o ensino da LP, trazendo aportes de diversos autores, bem como reflexões sobre sua articulação com as orientações curriculares brasileiras. Ao sustentar os fundamentos conceituais do estudo, este capítulo fornece o embasamento necessário para compreender, no capítulo seguinte, a metodologia utilizada no mapeamento da produção acadêmica sobre a ludicidade no ensino de LP.

## **2.1 O Ensino de Língua Portuguesa e os Documentos Oficiais**

O ensino da LP no Brasil tem como suporte legal e pedagógico uma série de documentos oficiais que orientam a prática docente, dentre eles estão os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esses instrumentos normativos estabelecem diretrizes sobre as competências e habilidades que devem ser desenvolvidas ao longo da educação básica.

Os PCNs foram instituídos em 1998 pelo Ministério da Educação (MEC) enfatizando uma abordagem comunicativa e interdisciplinar da LP, propondo um ensino que valorize os conhecimentos prévios dos estudantes, incentive a autonomia e valorize as diferentes variações linguísticas existentes no Brasil. Entre os diversos objetivos dos PCNs (1998) destacam-se

(...) saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos; questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação (p.8).

Os PCNs propõem uma abordagem interdisciplinar e contextualizada, valorizando o uso de gêneros textuais variados (Bakhtin, 2006) e de atividades criativas e intuitivas que sejam integradas a diferentes metodologias e mídias, o que se alinha perfeitamente às possibilidades oferecidas pelo lúdico no ensino-aprendizagem dos conteúdos em sala de aula.

Já a BNCC, homologada em 2017 e vigente a partir de 2018, no que diz respeito a LP trata da importância do desenvolvimento das capacidades comunicativas dos discentes, através da leitura, escrita, oralidade e análise linguísticas, sempre buscando sua integração aos campos de atuação social. Desta maneira, ainda segundo o documento.

Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. (p.67- 68).

Isso significa que o ensino da LP deve estar relacionado às práticas sociais em que se vivencia a língua. Para isso, são necessárias metodologias inovadoras capazes de articular o conteúdo de sala de aula com a experiência dos estudantes (Fofonca *et al.*, 2018). Assim, a aula de LP mais contextualizada às múltiplas realidades dos alunos e sensível as circunstâncias em que os professores e os alunos estão inseridos. Dessa forma, defende-se a integração de jogos, dinâmicas e outras atividades lúdicas como

estratégias de mediação, tornando a aprendizagem uma experiência formativa e envolvente.

Salienta-se que tanto os PCNs (1998) quanto a BNCC (2018) mostram uma visão construtivista da aprendizagem (Piaget, 1998), em que o aluno é parte integrante do processo de construção do seu conhecimento, tornando-se um dos produtores do conhecimento (Freire, 1996). Assim, espera-se que o docente atue como um mediador que promova experiências que estimulem a criatividade, a reflexão, e o debate (Vygotsky, 2007). Com base nisso, a integração dos jogos, das dinâmicas, das dramatizações e outras atividades lúdicas, que possam favorecer a participação, a colaboração e o desenvolvimento das competências linguísticas dos discentes.

Dessa forma, percebe-se que os documentos oficiais, como os PCNs (1998) e a BNCC (2018), já delineiam uma perspectiva construtivista (Piaget, 1998) que valoriza as metodologias inovadoras e centradas no protagonismo dos alunos (Azeredo e Jung, 2023). Tal perspectiva encontra respaldo em teorias psicopedagógicas (Piaget, 1998; Ausubel, 2003; Vygotsky, 2007; Wallon, 2007), que reconhecem a ludicidade como parte fundamental do desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. É nesse contexto que se insere a fundamentação psicopedagógica da ludicidade, abordada a seguir.

## **2.2 Fundamentação Psicopedagógica da Ludicidade**

A ludicidade tem suas bases teóricas fundamentadas em importantes correntes psicopedagógicas, sendo amplamente reconhecida como um recurso pedagógico que potencializa o processo de ensino-aprendizagem. Pesquisadores como Piaget (1986), Ausubel (2003), Vygotsky (2007) e Wallon (2007) contribuíram significativamente para a compreensão do papel do lúdico no desenvolvimento humano, especialmente no que diz respeito à interação social, ao processo cognitivo e aquisição da linguagem.

A teoria construtivista de Piaget (1986) destaca o papel fundamental do jogo como um recurso mediador na formação do conhecimento, uma vez que o ato de brincar estimula o desenvolvimento das estruturas mentais e contribui para aprendizagens mais significativas. De acordo com Piaget (1986),

A inteligência não aparece, de modo algum, num dado momento do desenvolvimento mental, como um mecanismo completamente montado e radicalmente diferente dos que o precederam. Apresenta, pelo contrário uma

continuidade admirável com os processos adquiridos ou mesmo inatos respeitantes à associação habitual e ao reflexo, processos sobre os quais ela se baseia ao mesmo tempo em que os utiliza. (p.23).

Essa abordagem evidencia que o conhecimento é construído de forma contínua, por meio da interação entre os esquemas mentais e os estímulos externos. Piaget (1986) complementa que

Levando em conta, então, esta interação fundamental entre fatores internos e externos, toda conduta é uma assimilação do dado a esquemas anteriores (assimilação a esquemas hereditários em graus diversos de profundidade) e toda conduta é, ao mesmo tempo, acomodação destes esquemas a situação atual. Daí resulta que a teoria do desenvolvimento apela, necessariamente, para a noção de equilíbrio entre os fatores internos e externos ou, mais em geral, entre a assimilação e a acomodação (p.89).

No contexto piagetiano, *cabe ao professor assumir a função de mediador (ou facilitador), criando ambientes ricos em estímulos que favoreçam a exploração ativa e o engajamento dos alunos sempre respeitando o nível de desenvolvimento de cada um e incentivando sua autonomia intelectual*. Dessa forma, as atividades lúdicas tornam-se ferramentas valiosas para internalização de conceitos linguísticos, contribuindo diretamente para a dinâmica da aprendizagem da língua materna.

Por sua vez, Vygotsky (2007) enfatiza a relevância da interação social e cultural como elemento essencial para o desenvolvimento cognitivo, defendendo que a aprendizagem ocorre por meio de trocas interpessoais mediadas pela linguagem. De acordo com o autor (2007),

As funções psicológicas superiores surgem primeiro na esfera social e depois, interiorizadas, tornam-se funções psicológicas do indivíduo. A aprendizagem, que é essencialmente uma atividade social, precede o desenvolvimento e cria a zona de desenvolvimento proximal, onde o lúdico e o jogo simbólico desempenham papel fundamental na mediação da linguagem, da imaginação e da criatividade, favorecendo o diálogo, a cooperação e a construção coletiva do conhecimento (p.52-53):

Nessa perspectiva, a ludicidade assume um papel formativo ao atuar como catalisadora dos processos cognitivos, linguísticos e sociais. O lúdico, também

favorece o diálogo, a cooperação e a construção coletiva do conhecimento, além de valorizar o jogo simbólico como um instrumento para o desenvolvimento da imaginação e da criatividade Vygotsky (2007). Para o professor orientado pela abordagem Vygotskiana, *o lúdico não constitui um fim em si, mas representa uma estratégia pedagógica de mediação, permitindo-lhe atuar como agente ativo no processo de construção do saber*. Ao planejar atividades lúdicas com intencionalidade e mediação, o docente proporciona condições favoráveis para que os educandos avancem em sua aprendizagem, desenvolvendo a autonomia e o letramento crítico. Assim, ao serem aplicadas as práticas lúdicas no ensino da LP, com contextos diversificados e significativos, contribuem para a internalização gradual dos conhecimentos necessários para a construção das competências de oralidade, escrita, compreensão textual e análise linguística, aspectos indissociáveis no ensino da LP como Língua Materna (LM).

Complementando essas perspectivas cognitivo-sociais, Wallon (2007) introduz a dimensão afetiva como elemento indissociável do desenvolvimento integral da criança, propondo um equilíbrio entre os aspectos emocionais e cognitivos. Para o autor, a aprendizagem ocorre de maneira mais efetiva quando a criança *é acolhida em sua totalidade, ou seja, quando se sente emocionalmente segura, intelectualmente desafiada e envolvida de forma positiva no processo educativo*. Nessa concepção, o desenvolvimento infantil não pode ser fragmentado, pois resulta da integração dinâmica e contínua entre emoção, cognição e motricidade. Como afirma Wallon (2007),

O desenvolvimento da criança resulta da integração dinâmica entre emoção, cognição e motricidade, sendo a afetividade um elemento indissociável do processo. O jogo, como atividade espontânea, articula essas dimensões, proporcionando à criança um equilíbrio entre o sentir e o pensar, favorecendo aprendizagens mais significativas e um desenvolvimento integral (p.122).

As práticas lúdicas, nesse contexto, tornam-se instrumentos valiosos para criar ambientes propícios ao interesse, ao prazer e ao engajamento dos alunos, favorecendo no processo de aprendizagem de LP. Ao adotar a ludicidade sob a ótica Walloniana implica *reconhecer e acolher o aluno em sua totalidade, respeitando seus ritmos, emoções e singularidades*. Essa abordagem demanda do professor uma escuta atenta e uma prática pedagógica que valorize a dimensão expressiva e emocional do alunado, criando condições para uma aprendizagem mais significativa, afetiva e efetiva (Wallon, 2007). Fechando esse quadro teórico, Ausubel (2003), complementa essa base teórica ao enfatizar que a experiência formativa ocorre

quando os novos conhecimentos se conectam aos saberes prévios dos estudantes, formando uma rede de significados que favorece a retenção e o uso crítico da informação. Como pontua o autor (2003)

O fator isolado que mais influencia a aprendizagem significativa é o que o aprendiz já sabe. O conhecimento prévio do indivíduo constitui a base sobre a qual o novo conhecimento se ancora e se integra, tornando o aprendizado verdadeiramente significativo e duradouro (p.31).

Nesse sentido, a ludicidade desempenha papel essencial ao oferecer contextos concretos e motivadores que favorecem a reelaboração do conhecimento. Por meio de jogos, dinâmicas, dramatizações, o professor cria situações que aproximam o conteúdo programático escolar das vivências pessoais dos educandos, contribuindo para a consolidação do aprendizado. Isso é especialmente relevante no ensino da língua materna, cuja complexidade da língua, exige não apenas memorização de regras, mas também o domínio de habilidades como a compreensão textual, a oralidade, a escrita, o uso adequado da gramática e dos gêneros discursivos textuais.

Portanto, esses autores oferecem uma base psicopedagógica consistente para a aplicabilidade prática da ludicidade em sala de aula. Suas contribuições convergem ao apontar o lúdico como uma estratégia poderosa para promover o desenvolvimento cognitivo, a interação social e a construção significativa dos saberes linguísticos. Além disso, reforçam a importância de planejar atividades lúdicas de forma consciente e alinhada aos objetivos pedagógicos, garantindo que elas contribuam efetivamente para o avanço das competências linguísticas dos educandos. Dando continuidade a essa discussão, é fundamental compreender como a ludicidade se manifesta no ambiente escolar e quais implicações ela exerce no desenvolvimento infantil e juvenil. Esse olhar complementa a abordagem psicopedagógica e aprofunda a sua relação com as práticas educativas contemporâneas, como é explorado no próximo subcapítulo.

### **2.3 A Ludicidade no Contexto Educacional**

A ludicidade no contexto educacional é um tema frequentemente discutido, pois envolve mecanismos de aprendizagem que vão além das abordagens tradicionais de ensino. Contudo, através do levantamento feito junto ao Portal da CAPES, poucos são os trabalhos que surgem dessas discussões. No desenvolvimento infanto-juvenil, o lúdico representa um papel crucial, influenciando não apenas os aspectos cognitivos,

mas também os aspectos emocionais, linguísticos e sociais (Macedo, 2007). No ambiente escolar, portanto, não deve ser compreendido apenas como um conjunto de atividades de recreação, mas como uma prática pedagógica intencional que favorece o desenvolvimento integral do educando. Como ressalta Kishimoto (1996),

No campo educacional, o lúdico não deve ser visto apenas como um recurso ou técnica didática, mas como uma postura pedagógica que valoriza o desenvolvimento integral do aluno, abrangendo os aspectos cognitivos, emocionais, sociais e linguísticos. A ludicidade constitui um elemento estruturante do processo de ensino-aprendizagem e da construção da subjetividade na infância e na juventude (p.45).

Dessa maneira, investigar a relação entre a ludicidade e o desenvolvimento escolar requer reconhecer as práticas lúdicas como componentes fundamentais na formação dos estudantes (Santos, 2016). O envolvimento do docente com as abordagens lúdicas possibilita a elaboração de sequências didáticas mais contextualizadas (Cordovil, 2016), capazes de articular não apenas as competências e habilidades exigidas nos conteúdos da LP, mas promovendo também o engajamento ativo na formação crítica do discente. Ainda de acordo com Kishimoto (1996),

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o processo de aprendizagem (p.32).

Nesse contexto, é fundamental que a ludicidade não seja encarada apenas como um momento isolado ou temporário dentro da prática pedagógica, mas sim como uma estratégia de ensino que se integre a todo o percurso escolar e dinamize os processos educativos com intencionalidade (Moura e Paixão 2019). A partir dessa concepção, observa-se que a ludicidade se adapta às diferentes etapas da educação básica, respeitando as especificidades de cada faixa etária e contexto pedagógico. Desde os primeiros anos da vida escolar, as atividades lúdicas assumem formas variadas e cumprem finalidades diversas, sempre favorecendo a internalização de conceitos e o desenvolvimento integral dos educandos (Bernardo, 2009).

Assim, no contexto da educação infantil, o jogo e a brincadeira são ferramentas fundamentais para a alfabetização inicial e o domínio das primeiras estruturas linguísticas (Macedo, 2007). Por meio de jogos simbólicos, canções, histórias

ilustradas e dramatizações, as crianças entram em contato com a língua escrita e falada de forma intuitiva, prazerosa e significativa (Kishimoto, 1996). Essas práticas permitem que o alunado explore a linguagem em situações sociais de aprendizagem, estimulando à oralidade, o vocabulário, a compreensão das narrativas e a sensibilização para a leitura e a escrita. Conforme aponta Ferreira (1996) “o desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida, em um ambiente social. Mas as práticas sociais, assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças” (p.24). Isso revela a importância de propostas pedagógicas que envolvam a criança em experiências concretas de uso da linguagem, criando condições para que participe ativamente desse processo. Como reforça a autora (1999)

há crianças que chegam à escola sabendo que a escrita serve para escrever coisas inteligentes, divertidas ou importantes. Essas são as que terminam de alfabetizar-se na escola, mas começaram a alfabetizar muito antes, através da possibilidade de entrar em contato, de interagir com a língua escrita. Há outras crianças que necessitam da escola para apropriar-se da escrita (p.23).

Conseqüentemente, o papel da escola é ampliar esse contato, oferecendo atividades lúdicas e contextualizadas que favoreçam a apropriação da linguagem escrita e oral de forma que as crianças se apropriem do conhecimento de forma prazerosa e envolvente (Bernardo, 2009). Essa perspectiva de uma aprendizagem leve e engajada através da ludicidade continua sendo pertinente nas etapas seguintes da educação básica. À medida que os alunos avançam em idade e complexidade de pensamento, *o lúdico se transforma*, assumindo novas configurações que atendem às demandas cognitivas e sociais próprias da adolescência.

Com relação ao EF II e no EM a ludicidade assume outras formas, como jogos didáticos, debates, projetos colaborativos e o uso de tecnologias interativas. Nessa fase, os jovens estão em pleno desenvolvimento do pensamento abstrato e crítico, o que torna essencial a utilização de estratégias que estimulem o raciocínio lógico, a argumentação e a reflexão linguística (Lebourg *et al.*, 2021). E o lúdico continua exercendo um papel relevante nesse estágio da educação, tornando os momentos de aprendizagem mais envolventes e dinâmicos. Como apontam Fernandes e Monteiro (2024),

O lúdico é também importante para o trabalho com os adolescentes e jovens, tornando os momentos de aprendizagem mais leves e divertidos. O uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas contribui para o desenvolvimento

cognitivo, emocional e social dos adolescentes e jovens. Permite a exploração e experimentação de diferentes papéis, estimulando a criatividade, a imaginação e a resolução de problemas. Além disso, promove a interação e a socialização entre os jovens, fortalecendo as relações e criando um ambiente de apoio e colaboração (p.4).

Essa abordagem favorece não apenas o domínio da linguagem, mas também, a construção de vínculos sociais e o desenvolvimento integral, potencializando a aprendizagem por meio da experiência compartilhada e do engajamento ativo (Borges e Salomão, 2003). Em vista disso, a ludicidade não apenas complementa o processo da dinâmica educativa, como também contribui diretamente para o amadurecimento global dos estudantes. Ao integrar o lúdico às práticas pedagógicas, o docente proporciona um espaço de aprendizado mais humanizado, inclusivo e motivador, favorecendo a formação de cidadãos mais autônomos e críticos (Leffa, 1994). Nesse sentido, compreender a ludicidade como estratégia metodológica no ensino de LP exige mais do que reconhecer seus benefícios gerais: requer olhar para sua aplicação prática como uma proposta intencional, que articula linguagens, afeto e cultura (Santos, 2016). É justamente essa dimensão que será aprofundada a seguir.

## **2.4 O Lúdico como metodologia no Ensino de Língua Portuguesa**

Integrar a ludicidade como estratégia metodológica no ensino da LP implica, antes de tudo, em compreender que aprender a linguagem não é apenas uma atividade cognitiva, mas também uma vivência cultural, social e afetiva (Vygotsky, 2007). A linguagem é ação, interação e produção de sentidos, e o lúdico oferece justamente esse espaço de criação onde essas dimensões se entrecruzam como potência pedagógica (Piaget, 1986). Ao utilizar o jogo, a brincadeira, a criação literária, o humor e outras formas de expressões lúdicas, em aulas de LP, não se está abdicando da profundidade dos conteúdos escolares, *mas criando situações mais significativas de aprendizagem que respeitem o tempo de ser e de aprender dos estudantes.*

A LP, entendida como prática social exige do educador o planejamento de atividades que envolvam gêneros textuais variados, modalidades discursivas distintas e múltiplas linguagens. Sob essa ótica, o uso da ludicidade permite que os estudantes mobilizem saberes linguísticos de forma espontânea, prazerosa e reflexiva (Ranyere e Matias, 2023). Deste modo, os jogos de linguagem, as atividades dramatizadas, os desafios de produção textual, as cartas enigmáticas, os memes, as tirinhas e as atividades gamificadas são formas eficazes de trabalhar a leitura, a escrita, a oralidade com intencionalidade pedagógica.

Ao organizar uma aula em que os discentes participem de um jogo de palavras cruzadas com vocabulário de um conto lido, ou ao propor que transformem uma narrativa em roteiro teatral com encenação em sala de aula, o educador está promovendo um trabalho sistemático com diferentes aspectos de linguagem de forma lúdica. Nesse processo, o conteúdo deixa de ser algo imposto e passa a ser algo construído coletivamente, em situações de uso real ou simulado da linguagem. Tal abordagem responde aos desafios atuais vivenciados por professores de LP, que buscam despertar o interesse dos estudantes pela LM. Como destaca Lima (2024),

A aula de Língua Portuguesa como projeto colaborativo<sup>9</sup>, que desperte no/a estudante o interesse e a curiosidade pela sua língua materna de modo a engajá-lo/la no processo de ensino e aprendizagem, tem se tornado um enorme desafio na rotina de muitos/as professores/as. As interações dentro e fora das salas de aula, as tecnologias variáveis que são utilizadas pelos/pelas alunos/as (...) marcam este momento histórico de transformações diversas na qual o contexto educacional vem passando (p.40).

Essas transformações exigem do docente criatividade, adaptação e escuta ativa. O ensino da LP precisa tornar-se mais significativo e sensível às realidades juvenis. Assim, favorece a aprendizagem da língua como prática discursiva viva e dinâmica, não reduzida a regras gramaticais descontextualizadas (Antunes, 2014). A língua deve ser vista como um instrumento que possibilita aos discentes se posicionarem discursivamente na sociedade. Dessa maneira, a compreensão da ludicidade como prática pedagógica vai muito além do uso de recursos visíveis. Ela envolve um estado de consciência, uma vivência subjetiva e profunda que mobiliza aspectos como: o sentir, o pensar e o fazer do aluno em seu processo de aprendizagem. Como destaca Luckesi (2002 apud Andrade; Silva, 2015):

(...) quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderá lhe oferecer, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, esta sensação é interna a cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum (...). A descritiva comportamental individual ou coletiva, assim como os valores comunitários que sustentam esta experiência, compõem o entorno dessa sensação de experiência plena, a serem tratadas por outros âmbitos de conhecimentos (p.106 -107).

Essa dimensão subjetiva permite que o aluno se envolva por inteiro na aprendizagem, encontrando diversão, sentido e presença nas experiências educativas. Complementando essa perspectiva, Andrade e Silva (2015) reforça que uma educação lúdica genuína não se resume ao uso pontual de jogos como ferramenta auxiliar, mas compromete-se com o desenvolvimento multidimensional do discente. E ainda nas palavras da autora (2015),

Essas reflexões trazem uma grande contribuição para o binômio educação e ludicidade, possibilitando uma compreensão mais abrangente do que vem a ser uma “educação lúdica”: aquela que, transcendendo o viés estritamente racionalista (...) compromete-se com a promoção de aprendizagens significativas que possam envolver o estudante por inteiro (p.107).

Com base nisso, para que a ludicidade se torne efetiva como estratégia metodológica no ensino LP, é necessário que o professor reconheça sua potência como experiência subjetiva, relacional, transformadora e que promovam situações educativas que integrem os sentidos, as emoções e as práticas discursivas dos discentes. Essa integração entre afetividade, subjetividade e prática discursiva prepara o terreno para discutir de maneira mais aprofundada como a ludicidade contribui para o desenvolvimento das competências linguísticas e para o processo de letramento, aspectos que serão explorados a seguir.

## **2.5 Ludicidade, Competências Linguísticas e Letramento**

A ludicidade desempenha um papel central na construção das competências linguísticas e do letramento, conceitos que englobam a capacidade de utilizar a LM de forma eficaz em diversos contextos sociais, culturais e comunicativos. Dessa maneira, autores como Kleiman (1995), Soares (2004) e Rojo (2013) têm contribuído significativamente para compreender como o lúdico pode ser uma estratégia potente no desenvolvimento das habilidades e das competências linguísticas.

Segundo Soares (2004), o letramento envolve não apenas a aquisição da leitura e escrita, mas o uso funcional e crítico desses saberes, em situações de interação e participação social. Nesse sentido, a ludicidade aproxima o aluno das práticas reais de linguagem, por meio de atividades que despertam o interesse, estimulam a curiosidade e promovem o envolvimento ativo com os gêneros textuais e os discursos cotidianos. O uso de jogos verbais, desafios criativos, recursos modais, entre outros contribuem para tornar a aprendizagem mais significativa e conectada às vivências

sociais do alunado. Assim, a alfabetização e o letramento, podem ser compreendidos como processos distintos e complementares, que exigem metodologias múltiplas que articulem tanto o ensino sistemático quanto a abordagens mais flexíveis e sensíveis às motivações e necessidades dos alunos. Como enfatiza Soares (2004),

a aprendizagem inicial da língua escrita exige múltiplas metodologias algumas caracterizadas por ensino direto, explícito e sistemático – particularmente a alfabetização, em suas diferentes facetas – outras caracterizadas por ensino incidental, indireto e subordinado a possibilidades e motivações das crianças (p.16).

Sob esse enfoque, a ludicidade configura-se como ponte metodológica entre o ensino direto e o ensino incidental oferecendo ao professor caminhos para propor sequências didáticas para desenvolver competências linguísticas com intencionalidade pedagógica, criatividade e dinamismo. Essa multiplicidade exige do educador uma postura flexível, criativa, comprometida aos diferentes ritmos de aprendizagem dos alunos.

De acordo com Rojo (2013), é fundamental que as práticas pedagógicas incorporem metodologias ativas (Morán, 2017) que dialoguem no cotidiano dos estudantes como as tirinhas, narrativas digitais e os *games*. A ludicidade, nesse contexto, atua como mediação que favorece tanto o engajamento quanto a construção de sentido sobre os textos, ampliando o repertório linguístico e cultural do alunado. Essa abordagem está relacionada a uma nova mentalidade educacional que embora frequentemente associada ao uso de tecnologias digitais, não deve ser entendida como resultado dos avanços tecnológicos, mas sim como uma mudança de perspectiva que pode ou não ser manifestar por meio das tecnologias digitais. (Rojo, 2013). Elas estão relacionadas a uma nova mentalidade, que pode ou não ser exercida por meio de novas tecnologias digitais” (p.7). Nesse sentido, os multiletramentos envolvem práticas discursivas compostas por múltiplos modos de linguagem e exigem competências específicas para interpretação e produção de cada um deles. Como destacam Rojo e Moura (2012),

Trabalhar com Multiletramentos pode ou não envolver (normalmente envolverá) o uso de novas tecnologias de comunicação e informação (“novos letramentos”), mas caracteriza-se como um trabalho que parte das culturas de referência do alunado (popular, local, de massa) e de gêneros, mídias e linguagens por eles conhecidos, para buscar um enfoque crítico, pluralista, ético e democrático - que envolva agência - de textos/discursos que ampliem

o repertório cultural, na direção de outros letramentos, valorizados (...) ou desvalorizados (...) (p.8).

Além disso, os multiletramentos apresentam características como interatividade, colaboração e hibridismo, que mesclam linguagens, modos, mídias e culturas em uma proposta pedagógica que transgride os modelos tradicionais de ensino e valoriza a participação ativa do estudante. Segundo Rojo (2012) os multiletramentos se caracterizam:

a) eles são interativos, mais que isso, colaborativos; b) eles fraturam e transgridem as relações de poder estabelecidas, em especial as relações de propriedade (das máquinas, das ferramentas, das ideias, dos textos [verbais ou não]); c) eles são híbridos, fronteiriços, mestiços (de linguagens, modos, mídias e culturas) (p.23).

Deste modo, a ludicidade quando alinhada a essas práticas, potencializa o envolvimento dos alunos com os textos e os discursos em circulação, criando um ambiente fértil para a formação crítica e o protagonismo discente. Nessa perspectiva, o conceito de ludicidade dialoga com os pressupostos dos multiletramentos e amplia as possibilidades de construção dos aprendizados, especialmente quando as práticas pedagógicas se aproximam dos conhecimentos dos alunos.

Kleiman (2004) reforça que o desenvolvimento da competência linguística não se resume ao domínio da norma padrão, mas envolve o reconhecimento dos usos sociais da linguagem e suas variações contextuais, exigindo do professor estratégias didáticas que fomentem a reflexão crítica e a compreensão dos gêneros discursivos. *A incorporação do lúdico permite criar situações reais de letramento*, em que o aluno se torna protagonista do processo e é convidado a agir sobre o texto com criatividade, intencionalidade e posicionamento. Para que essas práticas sejam efetivas, é essencial que o professor conheça profundamente o contexto comunicativo em que está inserido. Como ressalta Kleiman (2008),

(...) quanto mais o docente souber sobre o objeto de estudo e a situação comunicativa envolvida, sobre seus alunos e sua bagagem cultural, maiores serão as probabilidades de ele ser capaz de criar situações significativas de aprendizagem (p.512).

À vista disso, a ludicidade é mais do que simples estratégia motivacional é uma via metodológica capaz de mobilizar os recursos linguísticos e sociais e ampliar o processo de letramento ao longo da vida dos estudantes, em consonância com suas realidades e culturas (Mineiro, 2024). Essa abordagem amplia o entendimento da ludicidade como elemento impactante no processo de aprendizagem e assume papel ativo na organização das práticas educativas.

Nessa perspectiva, o lúdico deixa de ser um recurso pontual e passa a ser uma forma de pensar e organizar o ensino, promovendo a participação ativa dos estudantes, a construção de saberes significativos e o fortalecimento de vínculos entre a escola, a cultura e a sociedade. Dessa maneira, o ensino da LP pode cumprir seu papel formativo e pleno contribuindo para o desenvolvimento no aprendizado da linguagem. Essa visão transforma o lúdico em eixo articulador da prática docente, criando experiências que dialogam com os princípios das metodologias ativas, abordagem que será aprofundada no subcapítulo a seguir.

## **2.6 Metodologias Ativas e Ludicidade**

O cenário educacional atual tem exigido transformações profundas na prática docente, nas formas de organização da aprendizagem e na relação entre os docentes, discentes e a LP. As chamadas metodologias ativas (Perrenoud, 2000; Moran, 2015; Bacich e Moran, 2018) emergem como resposta a essa demanda, propondo uma pedagogia centrada no protagonismo discente, na resolução de problemas, na construção colaborativa do saber e na valorização da experiência como ponto de partida para a aprendizagem. Dentro desse paradigma, a ludicidade se apresenta como uma estratégia que permite que os educandos aprendam de modo relevante, envolvente e divertida em consonância com os princípios das metodologias ativas.

Partindo dessa concepção educacional, autores como Perrenoud (2000), Moran (2015), Bacich (2018) defendem que o ensino tradicional, centrado na transmissão unidirecional do conteúdo, já não responde às necessidades de uma geração de estudantes conectados às redes sociais, acostumados com linguagens interativas e práticas colaborativas. Nesse contexto, repensar o papel da escola e das estratégias educacionais é extremamente relevante, especialmente no que tange ao ensino e aprendizagem da LP, que ocupa uma posição privilegiada na formação de competências comunicativas, argumentativas e interpretativas.

Dessa maneira, Moran (2015) argumenta que as metodologias ativas transformam o aluno em um autor do próprio processo de aprendizagem. Isso significa que o estudante não é mais um aprendiz passivo das informações, mas um estudante ativo que experimenta, investiga, questiona, colabora e constrói o seu conhecimento. Como reforça o autor: “as metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas” (p.18). Além disso, Moran (2017) afirma que:

A aprendizagem ativa aumenta a nossa flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivos e de adaptar-nos a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes (p.24).

Sob essa abordagem pedagógica, a ludicidade atua diretamente sobre as motivações intrínsecas do aprendiz, pois o docente estimula aprendizagens que se integram ao afeto, ao engajamento e a construção de sentido, promovendo uma educação mais dinâmica, crítica e conectada a vida real. Essa compreensão se alinha às abordagens que reconhecem a centralidade do estudante na aprendizagem, articulando a ludicidade com metodologias que favorecem autonomia, criatividade e a vivência prática.

Assim, Bacich (2018) aprofunda a discussão sobre o papel das metodologias ativas na escola, argumentando que elas exigem intencionalidade pedagógica, uso de múltiplas linguagens e integração entre a teoria e prática, não sendo sinônimo de novidade ou de tecnologia, mas de propostas que colocam o aluno no centro da sua aprendizagem. Neste modelo, o lúdico, é compreendido como uma metodologia que oportuniza a experimentação simbólica e colaborativa articulando-se às ações concretas e promovendo o engajamento dos estudantes. Como destaca a autora (2018),

As metodologias ativas exigem intencionalidade pedagógica, o uso de múltiplas linguagens e a integração entre teoria e prática, não se configurando como mera novidade ou uso de tecnologia, mas como propostas que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem. Nesse contexto, o lúdico emerge como uma metodologia que possibilita a experimentação simbólica e colaborativa, integrando-se às ações práticas e promovendo o engajamento e a construção ativa do conhecimento (p.45).

Já Perrenoud (2000) oferece outra importante contribuição para o debate ao defender uma educação por competências como forma de romper com a fragmentação do conhecimento e com a lógica da transmissão dos conteúdos. Por conseguinte, o lúdico contribui diretamente para o desenvolvimento dessas competências, pois coloca o em situações práticas do uso da linguagem, nas quais ele precisa interpretar, argumentar, planejar e criar. Além disso, Perrenoud (2000) aponta que as práticas pedagógicas contemporâneas tendem a valorizar as metodologias mais flexíveis, colaborativas e centradas no alunado, destacando que (2000) “elas dão lugar às tarefas abertas e às situações-problemas” e que “recorrem das vantagens dos métodos ativos e dos princípios da nova escola, as pedagogias fundamentadas sobre o projeto, o contrato, a cooperação” (p.14).

Essas tendências reforçam a importância de estratégias que promovam o protagonismo discente e a construção de saberes significativos, que se alinham diretamente à ludicidade como a prática pedagógica transformadora. Dessa forma, a articulação entre as metodologias ativas e a ludicidade representa uma das vias mais promissoras para a reinvenção do ensino da LP. Sob tal perspectiva, o aluno passa a ocupar o centro do processo, o que estimula o seu protagonismo. E as experiências dos discentes tornam-se o eixo da aprendizagem e promovendo um ensino mais colaborativo, crítico e inclusivo. Essas possibilidades, no entanto, precisam ser analisadas à luz da realidade educacional brasileira (sobretudo no contexto das escolas públicas) onde os desafios e as possibilidades de aplicação lúdica exigem reflexão crítica, como será abordado a seguir.

## **2.7 Desafios e Possibilidades da Aplicação Lúdica em Escolas Públicas**

A proposta de integrar a ludicidade ao processo de ensino–aprendizagem nas escolas públicas brasileiras é, ao mesmo tempo, uma necessidade pedagógica e um desafio. Entre os principais desafios estão a resistência dos docentes mais tradicionais à aplicação de atividades lúdicas em sala de aula, as limitações financeiras que dificultam a criação de materiais, e a falta de tempo dos professores para planejar e executar essas atividades práticas (Fruauff *et al.*, 2024). Outro desafio importante diz respeito à visão equivocada por parte de alguns segmentos escolares, que a ludicidade é uma mera recreação, atividade compensatória ou ainda, perda de tempo, e não como uma metodologia legítima de aprendizagem (Almeida, 2007). Tal entendimento deriva de uma visão da escola como espaço de contenção disciplinar, centrado na seriedade do conteúdo, no silêncio e na repetição. Essa resistência cultural também se manifesta em setores familiares e comunitários que associam o jogo ao lazer e não compreendem seu valor formativo (Santos *et al.*, 2025).

Como aponta Bernardo (2009): “a ludicidade é um veículo para aprender” (p.79), e sua aplicação exige intencionalidade pedagógica, planejamento e clareza de objetivos. O autor destaca que nem todas as atividades lúdicas têm valor pedagógico por si só, sendo necessário que o professor crie contextos significativos que motivem os discentes e os ajudem a perceber que estão aprendendo enquanto brincam. Ao configurar o lúdico em sala de aula, o docente deve considerar as metas de aprendizagem e garantir que os alunos compreendam o propósito da atividade, promovendo um ambiente mais leve, eficaz, engajador e divertido.

Enfrentar essa problemática implica em um processo formativo e dialógico, tanto com a comunidade escolar quanto com os próprios docentes e a equipe diretiva das escolas (Mineiro, 2024). É necessário investir em formação continuada que compreenda a ludicidade como metodologia legítima, capaz de promover aprendizagens duradouras, práticas e desafiadoras (Martin, *et al.*, 2024). Para isso, é fundamental que os gestores reconheçam o valor pedagógico dessas estratégias, apostando na criatividade, na sensibilidade e na humanização como caminhos para o aprendizado efetivo dos alunos.

Diante dos caminhos teóricos e metodológicos percorridos, é possível afirmar que a ludicidade representa uma estratégia pedagógica potente e transformadora no ensino da LP, sobretudo no contexto das escolas públicas. O lúdico ao ser integrado com intencionalidade, criatividade e sensibilidade, contribui para o desenvolvimento das competências linguísticas e para a promoção do letramento e das metodologias ativas em suas múltiplas dimensões (Almeida, 2007). Ainda que enfrente desafios culturais, estruturais e formativos, a aplicação lúdica abre possibilidades para as práticas educativas mais inclusivas e humanizadas, fortalecendo o protagonismo do alunado e ampliando os horizontes da aprendizagem para além da sala de aula tradicional (Santos *et al.*, 2025). Portanto, reconhecer e aplicar o lúdico como prática pedagógica nas escolas públicas não é apenas uma possibilidade é uma urgência que dialoga com o direito à aprendizagem significativa, à humanização do ensino e ao protagonismo estudantil (Mineiro, 2024).

Baseado nisso, é importante reconhecer a ludicidade como prática pedagógica transformadora, torna-se necessário compreender como essa temática vem sendo discutida e investigada no campo acadêmico. Para tanto, esse estudo recorre a metodologia de Estado da Arte, que possibilita mapear e sistematizar a produção científica já existente sobre o assunto. Essa escolha metodológica permite identificar

tendências, avanços e lacunas nas pesquisas, oferecendo uma visão ampla e crítica acerca das contribuições que sustentam o ensino da LM mediado por práticas lúdicas.

### **3. METODOLOGIA: O ESTADO DA ARTE**

O presente estudo adota a metodologia de Estado da Arte (ou Estado do Conhecimento), que consiste em uma abordagem de caráter bibliográfico destinada a analisar, mapear e descrever a produção acadêmica existente sobre um determinado assunto (Santos *et al.*, 2020). Este tipo de investigação busca sistematizar os conhecimentos já produzidos, identificando tendências, recorrências, lacunas e avanços nas pesquisas. Conforme destaca Ferreira (2002) trata-se de uma abordagem: “de caráter inventariante e descritivo da produção acadêmica e científica sobre o tema que busca investigar, à luz de categorias e facetas que se caracterizam enquanto tais em cada trabalho e no conjunto deles” (p.258). Assim, o Estado da Arte permite compreender de maneira ampla como a ludicidade tem sido estudada no ensino da LP, possibilitando visualizar a evolução do campo, suas contribuições e suas ausências.

#### **3.1 Tipo e abordagem da pesquisa**

A pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa, pois busca interpretar percepções, identificar recorrências e compreender tendências presentes nas produções científicas analisadas. Trata-se de um estudo exploratório e descritivo, que visa reconhecer como a ludicidade vem sendo discutida no ensino da LP, sem manipulação de variáveis ou aplicação de intervenções práticas, centrando-se na interpretação dos conteúdos encontrados.

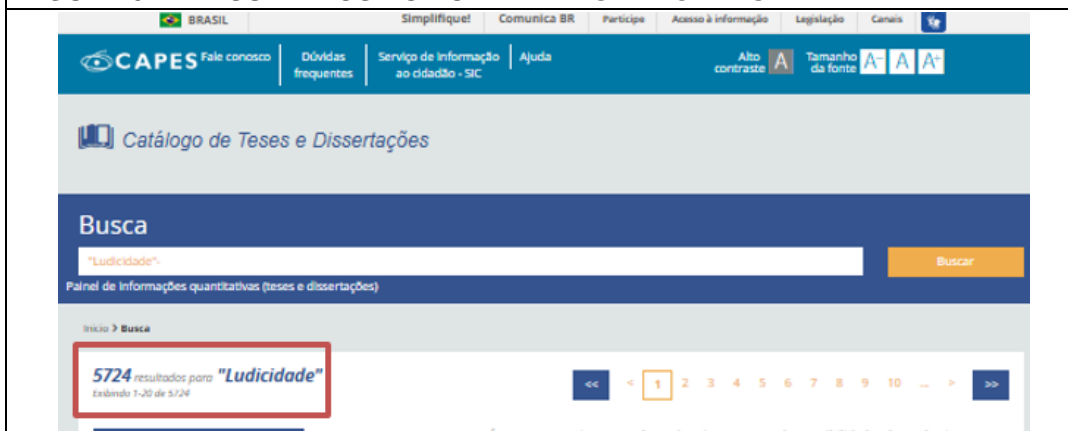
#### **3.2 Procedimentos de busca**

O levantamento bibliográfico foi realizado entre 15/07 a 18/08/2025, no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, uma das principais bases de dados oficiais de registro da produção acadêmica da Pós-graduação *stricto sensu* no Brasil. As buscas seguiram os seguintes critérios:

- Período: 2010 a 2025.
- Descritores utilizados: “ludicidade” e “Letras”.
- Tipo de documentos analisados: dissertações de mestrado e teses de doutorado.

Inicialmente, ao utilizar apenas o descritor “ludicidade”, foram encontradas 5724 produções, conforme apresentado na Figura 01.

**FIGURA 01 – RESULTADOS DO PORTAL: DESCRITOR “LUDICIDADE”**



Fonte: Capes, 2025.

Em seguida, ao combinar os descritores “ludicidade” e “Letras”, foram identificadas 207 produções, conforme a Figura 02.

**FIGURA 02 – RESULTADOS DO PORTAL: DESCRITORES “LUDICIDADE” E “LETRAS”**



Fonte: Capes, 2025.

Após leitura dos títulos e resumos, foram selecionadas somente as produções que apresentavam relação com a ludicidade no ensino de LP. A partir desse recorte, restaram seis dissertações e uma tese, que constituem o corpus final deste estudo.

### 3.3 Critérios de inclusão e exclusão.

#### a) Parâmetros de Inclusão:

- Pesquisas que abordam ludicidade aplicada ao ensino de LP;
- Pesquisas relacionadas ao EF II, EM ou EJA;
- Produções publicadas no período 2010 e 2025 (até o momento da investigação na plataforma). Cabe ressaltar que os trabalhos anteriores a 2010, embora muitas vezes listados na plataforma da CAPES, não estão disponíveis para o acesso online. Essa limitação justificou a adoção do recorte temporal de 2010 a 2025, garantindo que o levantamento bibliográfico contemplasse apenas produções acessíveis e passíveis de análise efetiva.

#### b) Parâmetros de Exclusão:

- Estudos sobre a ludicidade em outras áreas (Matemática, Ciências, Artes, etc.);
- Pesquisas sem relação direta com o ensino de LP;
- Trabalhos voltados à Educação Infantil e ao Ensino Fundamental I;
- Estudos cujo foco interdisciplinar não possuíam conexão direta com a LP.

### 3.4 Técnica de análise de dados

A análise dos materiais selecionados foi guiada pela análise de conteúdo, baseada na proposta de Bardin (2011), que define como: “um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a ‘discursos’ (conteúdos e continentes) extremamente diversificados” (p. 15). E foi desenvolvida em três etapas: pré-análise, exploração do material e tratamento, inferência e interpretação:

#### a) Pré-análise:

- Leitura das produções selecionadas;
- Identificação inicial de conceitos, recorrências e categorias temáticas emergentes.

#### b) Exploração do material:

- Fichamento sistemático dos textos;
- Categorização das abordagens teóricas e metodológicas;
- Identificação dos principais conceitos de ludicidade estudados;
- Análise dos enfoques dados ao ensino da LP em cada pesquisa.

#### c) Tratamento, inferência e interpretação

- Síntese das categorias identificadas;
- Discussão das convergências, divergências e lacunas encontradas;

- Interpretação crítica articulada ao referencial teórico.

### **3.5 Justificativa da metodologia**

A escolha da abordagem metodológica Estado da Arte justifica-se pela necessidade de compreender de maneira abrangente como a ludicidade tem sido discutida e abordada na formação e na prática docente de LP. Entre as 207 produções científicas. Inicialmente localizadas através dos descritores “ludicidade” e “Letras”, apenas 07 (sete) apresentaram foco explícito na utilização da ludicidade como metodologia de ensino e aprendizagem da LP, todas estão direcionadas ao EF II ou ao EJA, evidenciando uma lacuna muito significativa no EM.

Além disso, algumas das produções abordaram diretamente o uso de jogos, práticas lúdicas e estratégias inovadoras voltadas para o ensino de produção textual, leitura ou interpretação de textos, revelando escassez de estudos que articulem a ludicidade e as competências linguísticas em níveis mais avançados da educação básica. A carência de produções voltadas ao EF II, EM e EJA justifica a relevância desta pesquisa, que propõe refletir sobre a ludicidade como ferramenta metodológica para potencializar a aprendizagem da LP em contextos, muitas vezes, marcados pela resistência, desmotivação e pelos desafios educacionais existentes nas escolas públicas.

Esse cenário reforça a relevância da presente pesquisa que busca sistematizar e analisar criticamente as contribuições existentes, evidenciando a necessidade de mais investigações que considerem a ludicidade como estratégia capaz de ampliar o engajamento, a motivação e o desenvolvimento linguístico dos estudantes. Com base nessa justificativa, o capítulo seguinte apresenta os resultados obtidos a partir do mapeamento das 7 (sete) pesquisas que compõem o *corpus* desta pesquisa.

## **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Esse capítulo apresenta, analisa e discute os resultados obtidos a partir do mapeamento das sete pesquisas que compõem o corpus deste Estado da Arte. A organização dos dados segue as orientações da análise de conteúdo propostas por Bardin (2011), o que permite identificar as categorias temáticas, tendências recorrentes, lacunas e convergências teórico-metodológicas na produção acadêmica sobre a ludicidade no ensino da língua materna, publicadas entre 2010 a 2025.

#### 4.1 Apresentação do corpus analisado

As 07 (sete) produções selecionadas, 06 (seis) dissertações e 01 (uma) tese, abordam diferentes perspectivas e segmentos da Educação Básica, sobretudo no EF II e EJA. A seguir, apresenta-se o corpus analisado:

- Martins (2016). O lúdico como constituinte do fazer escolar: uma experiência no ensino de Língua Portuguesa. (Tese).
- Battistin (2018). O poema no Ensino Fundamental II: jogos lúdicos, leitura e produção textual. (Dissertação).
- Oliveira (2019). O estudo da prosódia por meio de atividades lúdicas no Ensino Fundamental II. (Dissertação).
- Maciel (2019). Da poesia concreta aos jogos virtuais: uma estratégia lúdica para o Ensino Fundamental II e EJA. (Dissertação).
- Martins (2023). Jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES. (Dissertação).
- Lima (2024). Ludicidade em aulas de Língua Portuguesa: estudos e proposições. (Dissertação).
- Marques (2024). Escritonomia: uma proposta de escrita processual para os anos finais do Ensino Fundamental. (Dissertação).

Para assegurar clareza e consistência analítica, o corpus foi sistematizado na tabela 01, contemplando ano, tipo, foco e segmento:

<b>Tabela 01 – IDENTIFICAÇÃO DAS PESQUISAS DO CORPUS</b>					
<b>Nº</b>	<b>Autor(a)</b>	<b>Ano</b>	<b>Tipo</b>	<b>Título</b>	<b>Segmento</b>
1	Tatiane Martins	2016	Tese	O lúdico como constituinte do fazer escolar: uma experiência no ensino de Língua Portuguesa	EF II/ EJA
2	Liliane Battistin	2018	Dissertação	O poema no Ensino Fundamental II: jogos lúdicos, leitura e produção textual.	EF II
3	Lediane de Oliveira	2019	Dissertação	O estudo da prosódia por meio de atividades lúdicas no Ensino Fundamental II.	EF II
4	Raquel Maciel	2019	Dissertação	Da poesia concreta aos jogos virtuais: uma estratégia lúdica para o Ensino Fundamental II e EJA.	EF II/ EJA
5	Luiz Martins	2023	Dissertação	Jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES.	EJA
6	Joelmara Lima	2024	Dissertação	Ludicidade em aulas de Língua Portuguesa: estudos e proposições.	EF II

7	Josefa Marques	2024	Dissertação	Escritonomia: uma proposta de escrita processual para os anos finais do Ensino Fundamental.	EF II
Fonte: autora					

Essa leitura analítica das produções permitiu identificar padrões, tendências e lacunas, organizadas em categorias de análise. Além disso, torna-se relevante observar a distribuição geográfica dessas produções conforme demonstrado na tabela 02. A análise das instituições e as Unidades da Federação (UFs) de origem permitem visualizar possíveis concentrações regionais e identificar onde se localizam os polos de maior produção acadêmica sobre ludicidade no ensino da LP.

<b>Tabela 02 – ORIGEM DAS PESQUISAS DO CORPUS</b>					
<b>Nº</b>	<b>Autor(a)</b>	<b>Ano</b>	<b>Tipo</b>	<b>Instituição/ Local</b>	<b>UF</b>
1	Tatiane Martins	2016	Tese	Pontifícia Universidade Católica PUC-Rio, Rio de Janeiro	RJ
2	Liliane Battistin	2018	Dissertação	Universidade de São Paulo	SP
3	Lediane de Oliveira	2019	Dissertação	Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba	MG
4	Raquel Maciel	2019	Dissertação	Universidade Federal do Acre, Rio Branco	AC
5	Luiz Martins	2023	Dissertação	Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus	ES
6	Joelmara Lima	2024	Dissertação	Universidade Federal da Paraíba, Mamanguape	PB
7	Josefa Marques	2024	Dissertação	Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão	SE
Fonte: autora					

A sistematização evidencia que as produções estão distribuídas em diferentes regiões do país, com maior incidência no Sudeste, mas também contemplando estados do Norte e Nordeste. Esse panorama sugere, que embora não haja um epicentro único, há uma diversidade de contextos acadêmicos que contribuem para o debate sobre a ludicidade no ensino da LP.

## **4.2 Categorias da análise**

A partir da leitura das sete produções foi possível classifica-las em categorias:

### **a) Categoria 01 - Ludicidade como facilitadora da aprendizagem linguística**

A maioria das pesquisas demonstram que o lúdico potencializa habilidades linguísticas específicas:

- Battistin (2018): evidencia que jogos poéticos desenvolvem a criatividade e a compreensão textual;

- Martins (2023): demonstra que jogos ortográficos contribuem para uma melhoria do aprendizado.

Essa tendência está sintetizada na Tabela 03, que apresenta as estratégias lúdicas identificadas:

<b>Tabela 03 – ESTRATÉGIAS LÚDICAS ENCONTRADAS NOS ESTUDOS</b>		
<b>Autor (a)</b>	<b>Estratégias lúdicas</b>	<b>Exemplos</b>
Martins (2016)	Missões Narrativas	RPG educativo
Battistin (2018)	Jogos Poéticos	Montagem e recomposição de poemas
Oliveira (2019)	Jogos Prosódicos	Entonação, ritmo, teatro
Maciel (2019)	Jogos Digitais	Quiz, poesia concreta digital
Martins (2023)	Jogos Ortográficos	Bingo, cartas, tabuleiros
Lima (2024)	Oficinas Lúdicas	Stop, bingo, memes
Marques (2024)	Jogo Autoral	“Textícia”, podcast, fanzine
Fonte: autora		

A tabela 03 revela que a ludicidade, nas pesquisas analisadas, não se reduz a uma única forma de manifestação, mas se desdobra em estratégias diversificadas e intencionalmente articuladas aos objetivos linguísticos específicos. Observa-se uma evolução do lúdico de mero entretenimento para uma ferramenta pedagógica, desde jogos ortográficos tradicionais Martins (2023) até propostas narrativas Martins (2016) e autorais Marques (2024). Essa variedade demonstra que os professores pesquisadores compreendem a ludicidade como um espaço de mediação entre o aluno, a linguagem e o mundo. As estratégias mobilizam diferentes tipos de experiências, como cognitivas (reconhecimento de regras e estruturas textuais), afetivas (diversão, segurança para errar) e sociais (cooperação e autoria coletiva) e dialogam diretamente com as práticas de linguagem preconizadas pela BNCC (2018): leitura, oralidade, escrita e análise linguística. Assim, o lúdico surge como um catalisador de aprendizagens significativas capazes de transformarem a sala de aula em um ambiente onde aprender a LP é, simultaneamente, brincar, criar, investigar e se expressar (Almeida, 2007).

#### **b) Categoria 02 - Ludicidade e engajamento/motivação do alunado.**

Estudos como:

Lima (2024) mostram que oficinas lúdicas reduzem ansiedade, ampliam participação e fortalecem vínculos entre estudantes;

Maciel (2019) comprova o aumento de engajamento com jogos virtuais.

A ludicidade é percebida como: promotora de protagonismo, criadora de ambientes seguro ao erro, estimuladora da interação social e estimuladora da interação social. Esses efeitos estão detalhados na Tabela 04:

<b>Tabela 04 – RESULTADOS ENCONTRADOS NAS PESQUISAS</b>	
<b>Autor (a)</b>	<b>Estratégias lúdicas</b>
Martins (2016)	Protagonismo e cooperação
Battistin (2018)	Criatividade
Oliveira (2019)	Melhora a confiança
Maciel (2019)	Engajamento
Martins (2023)	Fixação ortográfica
Lima (2024)	Participação e motivação
Marques (2024)	Escrita colaborativa
Fonte: autora	

A análise dos dados apresentados na tabela 04 revelam que apesar da diversidade de estratégias lúdicas empregadas (jogos ortográficos, missões narrativas e oficinas poéticas), os resultados convergem para ganhos significativos nos âmbitos afetivo, social e cognitivo dos estudantes. Mais do que simples aquisição de conhecimento, as propostas analisadas demonstram impacto profundo na subjetividade dos discentes, promovendo desde o aumento da motivação (Lima, 2024) até o fortalecimento da confiança (Oliveira, 2019) e o senso de autoria (Marques, 2024). Nota-se que os efeitos mais recorrentes estão relacionados à reconfiguração da relação do aluno com a disciplina de LP, que deixa de ser percebida como uma exigência escolar rígida e passa a ser vivida como um espaço de expansão, cooperação e criatividade. Esse conjunto de resultados reforça a ideia de que a ludicidade, quando intencional e bem mediada, atua como um catalisador de aprendizagens significativas, ultrapassando os limites do mero entretenimento (Almeida, 2007).

Para aprofundar essa análise, é fundamental ouvir diretamente as vozes dos alunos envolvidos nas pesquisas. A percepção dos alunos e professores sobre as atividades lúdicas oferecem um rico campo de validação revelando não apenas o grau de aceitação, mas também as transformações concretas em suas experiências escolares. A tabela 05 sistematiza alguns desses relatos, organizando depoimentos e dados avaliativos.

<b>Tabela 05 – Aceitação e Impacto das atividades lúdicas</b>				
<b>Nº</b>	<b>Autor(a)</b>	<b>Segmento</b>	<b>Aceitação/Impacto</b>	<b>Trecho/ dado relevante</b>
1	Martins (2016)	EF II/ EJA	Impacto emocional contraditório	Alunos relataram: “saímos chorando [...] porque não temos nem cinco pontos!”; outros elogiaram: “as aulas são maravilhosas”.

2	Battistin (2018)	EF II	Desenvolvimento da criatividade e produção autoral	Alunos criaram paródias com temas pessoais (violência, amor, tristeza), demonstrando engajamento com o conteúdo.
3	Oliveira (2019)	EF II	Melhora da confiança e da oralidade	A encenação de piadas promoveu segurança na fala e sensibilização para os aspectos prosódicos da linguagem.
4	Maciel (2019)	EF II/ EJA	Integração da tecnologia com a aprendizagem	“O bom é que a gente usa o celular e estuda ao mesmo tempo.”
5	Martins (2023)	EJA	Percepção de utilidade e engajamento	“É incrível como que dá ‘pra’ jogar mesmo, oh!”; 14 dos 16 alunos afirmaram que o jogo contribuiu para a aprendizagem.
6	Lima (2024)	EF II	Aumento de motivação e mudança conceitual	“Eu me diverti na aula na mesma hora que estava aprendendo.”; “As oficinas são legais, a gente conversa, ri...”
7	Marques (2024)	EF II	Valorização da atividade e do jogo	14 dos 16 alunos disseram que o jogo “Textícia” contribuiu para o aprendizado; “as aulas de português tá diferente agora.”
Fonte: autora				

A análise da tabela 05 evidencia que, de forma geral, as propostas lúdicas foram bem recebidas pelos alunos, gerando engajamento, motivação e uma mudança conceitual profunda sobre o ato de aprender. Expressões como “eu me diverti na aula na mesma hora que estava aprendendo” Lima (2024) e “as aulas de português tá diferente agora” Marques (2024) ilustram como a ludicidade rompeu com a dicotomia tradicional entre “aprender” (associado a esforço penoso) e “brincar” (associado a perder tempo). No entanto, a tabela também revela algo bem importante como no caso relatado por Martins (2016), em que a competição gerou sofrimento isso serve como um alerta sobre os riscos de se instrumentalizar o jogo sem uma mediação cuidadosa. Assim, os dados mostram que o sucesso da ludicidade depende menos do formato da atividade e mais da intencionalidade pedagógica e da sensibilidade do docente ao contexto dos seus alunos.

### c) Categoria 03 – Predominância da ludicidade no EF II e no EJA

Nenhum dos trabalhos analisados abordam diretamente o EM. Essa ausência confirma a lacuna já identificada no levantamento que há um vazio quase total de pesquisas que investiguem ludicidade em LP no EM. Isso é preocupante, pois o EM

exige práticas motivadoras diante de turmas marcadas por evasão, desmotivação e desengajamento (Mendonça, 2006). A tabela 06 evidencia isso:

<b>Tabela 06 – SEGMENTO ESCOLAR TRABALHADO NOS LEVANTAMENTOS</b>		
<b>Segmento</b>	<b>Pesquisas</b>	<b>Observação</b>
EF II	5 pesquisas	Maioria das pesquisas
EJA	3 pesquisas	Boa representatividade
EM	0 pesquisas	Nenhuma pesquisa
Fonte: autora		

A tabela 06 evidencia uma desigualdade significativa na produção acadêmica sobre ludicidade no ensino da LP: enquanto o EF II concentra a maioria das investigações e a EJA apresenta uma apresentação razoável e o EM não apresentou nenhuma pesquisa. Essa omissão não é meramente quantitativa, mas revela uma falha de atenção a um dos segmentos mais desafiadores da educação básica brasileira. O EM enfrenta índices preocupantes de evasão, desmotivação e desengajamento (Mendonça, 2006), o que exige justamente o desenvolvimento de propostas pedagógicas inovadoras, sensíveis e motivadoras, como as que a ludicidade pode oferecer. A ausência de estudos nesta etapa sugere que a pesquisa acadêmica ainda não incorporou de forma efetiva as necessidades reais dos adolescentes do EM, perpetuando a ideia equivocada de que, nessa fase, o lúdico perde a sua relevância. Contudo, é justamente nesse momento de formação identitária e crítica que estratégias que articulem afeto, linguagem e criatividade poderiam desempenhar um papel transformador, uma oportunidade que até o presente momento, permanece inexplorada.

#### **d) Categoria 04 – Lacunas temáticas e metodológicas identificadas**

Durante a análise, quatro lacunas principais surgiram:

- Pouca exploração da produção textual.
- Apenas Marques (2024) trabalha escrita de modo mais sistemático.
- Ausência de articulação entre a ludicidade e os multiletramentos.
- Só Maciel (2019) conecta o lúdico aos gêneros digitais.
- Quase nenhuma relação com metodologias ativas.
- Em todas as pesquisas, o lúdico aparece sem inclusão das metodologias ativas conforme estabelece a BNCC (2018).

Fragilidades teóricas: Muitas pesquisas mencionam ludicidade, mas sem aprofundar autores como Piaget (1986), Kishimoto (1996) e Vygotsky (2007). Essas lacunas estão detalhadas na Tabela 07:

<b>Tabela 07 - FRAGILIDADES TEÓRICAS</b>			
<b>Autor (a)</b>	<b>Abordagem</b>	<b>Evidência</b>	<b>Lacunias</b>
Martins (2016)	EF II: Atividades lúdicas em contexto escolar amplo.	Analisa o lúdico como elemento constitutivo da prática docente e da cultura escolar.	Não articula o lúdico com às metodologias ativas.
Battistin (2018)	EF II: Jogos Poéticos.	Melhora a criatividade, leitura e a produção textual poética.	Limita-se ao gênero poema e não aborda a produção textual mais ampla.
Oliveira (2019)	EF II: Atividades lúdicas no contexto prosódia	Amplia compreensão de ritmo, entonação e leitura oral.	Foco restrito à oralidade, mas sem articulação com as tecnologias.
Maciel (2019)	EF II e EJA: Poesia concreta e jogos digitais.	Aumenta engajamento e participação através do uso de tecnologias.	Jogos usados de forma motivacional, mas sem relação com as metodologias ativas.
Martins (2023)	EJA: Jogos didáticos de ortografia.	Melhora significativa na aprendizagem ortográfica.	Ausência de atividade de leitura e escrita e não há inclusão dos multiletramentos.
Lima (2024)	EF II: Estratégias lúdicas variadas	Aumento de engajamento e diminui a resistência à leitura e escrita.	Ludicidade é tratada de forma ampla e não utiliza as metodologias ativas.
Marques (2024)	EF II: Jogos e escrita.	Melhora na escrita e na produção autoral.	Dialoga pouco com os multiletramentos e pouco alinhamento com as metodologias ativas.
Fonte: autora			

A tabela 07 revela uma contradição significativa no campo investigado: embora todos os estudos reconheçam o potencial transformador da ludicidade, nenhum deles articula de forma efetiva com as metodologias ativas preconizadas na BNCC (2018). Essa desconexão entre teoria e prática pedagógica representa uma limitação importante. A ludicidade, em vez de ser integrada a uma proposta curricular mais ampla (que inclua protagonismo discente, resolução de problemas, colaboração e uso crítico das tecnologias), aparece frequentemente como uma estratégia isolada, deslocada de um projeto didático mais robusto. Ademais, nota-se uma estreiteza temática acentuada: a produção textual autoral é marginalizada, os multiletramentos são ignorados na maioria das produções, exceto na de Maciel (2019), e o uso de tecnologias digitais não ultrapassa o nível motivacional. Essas fragilidades indicam que, apesar do avanço no reconhecimento do valor do lúdico, ainda há um longo caminho até sua consolidação como componente sistêmico e crítico do ensino de LP, capaz de dialogar com as demandas da educação.

### **4.3 Reflexões críticas emergentes nas práticas lúdicas**

A análise das 7 (sete) pesquisas revelam que, embora o uso da ludicidade tenha gerado resultados positivos, na maioria dos contextos investigados, a sua implementação não é isenta de desafios éticos, pedagógicos e institucionais. Três dimensões críticas emergem com força a partir dos relatos dos próprios pesquisadores, especialmente nos diários de bordo e nas avaliações feitas pelos alunos: a armadilha da competição, o pesquisador reflexivo e a resistência ou preconceito a ludicidade.

Em primeiro lugar, a armadilha da competição surge como um risco real quando elementos lúdicos são mal mediados. A tese de Martins (2016) oferece um exemplo contundente: ao introduzir um sistema de “missões” com pontuação e ranqueamento entre “guildas” (nome dado a cada formação de grupos), a autora observou que enquanto alguns alunos se sentiam motivados, outros experimentaram sofrimento. Relatos como “Porque eu e (AutorB54) saímos chorando do colégio, porque ainda não temos nem cinco pontos! Então significa que eu a ‘tola’ fiz todos os trabalhos por nada!” Isso demonstra que a ludicidade, quando associadas a atividades competitivas pode reproduzir as mesmas dinâmicas excludentes do ensino tradicional. Esse achado reforça a necessidade de se priorizar o processo de aprendizagem e a cooperação sobre a disputa por recompensas simbólicas.

Em segundo lugar, destaca-se a postura do professor como pesquisador reflexivo. A tese de Martins (2016) se configura como um autoestudo, no qual a pesquisadora utiliza um diário de bordo e faz análise das próprias gravações das próprias aulas para se autoavaliar criticamente. Ela relata que apenas ao rever os vídeos percebeu que havia valorizado o produto final (a pontuação) em detrimento do esforço e da participação do processo. Essa autorreflexão é um modelo poderoso da formação docente, indicando que a eficácia da ludicidade depende menos das técnicas prontas e mais da capacidade do docente de analisar continuamente sua prática, identificar vieses e ajustar sua mediação.

Por fim, os estudos evidenciam uma certa resistência ou um certo preconceito a introdução de propostas lúdicas. Alunos frequentemente questionavam: “vai ter aula ou vai ser só brincadeira?” (Lima, 2024), revelando uma internalização profunda da dicotomia entre “aprender” (sério, penoso) e “brincar” (frívolo, inútil). Além disso, Martins (2016) descreve um descompasso entre a sua proposta inovadora e a sala de aula não estar preparada para dinâmicas colaborativas. Isso sugere que a ludicidade não é apenas uma escolha individual do professor, mas uma prática que exige apoio

escolar, formação continuada e mudança do paradigma cultural. Essas reflexões críticas demonstram que a ludicidade, para ser verdadeiramente transformadora, não pode ser reduzida apenas a atividades desconectadas. Ela exige uma postura ética, uma mediação cuidadosa e um compromisso com o aprendizado no ambiente escolar.

#### **4.4 Tendências identificadas nas 07 pesquisas**

As produções analisadas indicam as seguintes tendências predominantes:

- A ludicidade é compreendida como estratégia capaz de promover aprendizagem significativa.
- A maior parte das pesquisas trabalham com jogos, enquanto outras manifestações lúdicas são menos utilizadas como: narrativas, dramatizações, desafios colaborativos.
- As pesquisas valorizam mais leitura e ortografia do que produção textual autoral.
- O lúdico não é visto como apenas brincadeira, mas como uma estratégia pedagógica eficiente de aprendizagem.

Essas tendências, ao serem confrontadas com os referenciais teóricos, revelam aproximações e lacunas que merecem análise aprofundada, como se apresenta a seguir.

#### **4.5 Discussão articulada ao referencial teórico**

A análise das sete pesquisas revela uma convergência significativa entre as evidências práticas e os fundamentos teóricos que sustentam o uso da ludicidade no ensino da LP. Embora nem todos os autores analisados citassem explicitamente Piaget (1986), Kishimoto (1996), Ausabel (2003) e Vygotsky (2007), suas práticas refletem, de forma explícita ou implícita, os pressupostos dessas correntes psicopedagógicas. Piaget (1986), por exemplo, compreende o jogo como um espaço de assimilação e acomodação cognitivo, onde os alunos testam hipóteses, enfrentam desafios e reorganizam os seus esquemas mentais. Esse princípio é claramente observado na tese de Martins (2016), cujas “missões lúdicas” colocam os alunos em situações problema que exigiam planejamento, tomada de decisão, autorregulação, que são processos centrais da teoria piagetiana.

Da perspectiva Vygotskiana, o lúdico é visto como um espaço de mediação simbólica, onde a linguagem se desenvolve por meio da interação social. Nesse sentido, as

oficinas propostas por Lima (2024) e as dramatizações em Oliveira (2019) funcionaram como situações de uso autêntico da linguagem, onde os alunos negociavam significados, ajustavam suas falas ao interlocutor e internalizavam formas discursivas mais complexas, exatamente como prevê a zona de desenvolvimento proximal. Vale destacar que, mesmo sem citar Vygotsky (2007) diretamente, essas pesquisas operacionalizam a sua teoria de que a aprendizagem precede o desenvolvimento quando o professor atua como mediador intencional.

Kishimoto (1996), por sua vez, é a referência mais citada nas dissertações analisadas, e sua influência é notável na compreensão do lúdico como prática intencional, formativa e não meramente recreativa. Seu conceito de “brincar como atividade séria” está presente nas falas dos alunos que, ao final das intervenções lúdicas, afirmavam: “eu me diverti na aula na mesma hora que estava aprendendo” Lima (2024). Essa mudança de percepção do lúdico como “perda de tempo” para o lúdico “tempo de aprendizagem significativa” e é justamente o que Kishimoto (1996) defende que o brincar como espaço de construção de conhecimento, afetividade e identidade.

No entanto, a análise também revela uma desconexão crítica entre o discurso teórico e a prática pedagógica contemporânea. Apesar da BNCC (2018), que enfatiza a enfatizar as metodologias ativas, os multiletramentos e a interdisciplinaridade, nenhuma das sete pesquisas articulam explicitamente a ludicidade a essas diretrizes. O lúdico aparece, quase sempre, como uma estratégia isolada, deslocada de um projeto curricular mais amplo. Isso evidencia uma lacuna importante, onde a ludicidade é valorizada apenas como um recurso motivacional, mas raramente como uma estratégia metodológica capaz de integrar os quatro eixos da BNCC (2018) oralidade, leitura, produção textual e análise linguística, de forma orgânica, com exceção parcial do trabalho de Lima (2024).

Essa desconexão é ainda mais preocupante quando observamos a ausência total de pesquisas voltadas ao EM, apesar de enfrentar índices alarmantes de evasão, desmotivação e desengajamento (Mendonça, 2006). A crítica de Sousa e Castro (2023) sobre os desafios da docência brasileira, marcados por baixos investimentos em pesquisas, pelas fragilidades estruturais das escolas e por lacunas na formação inicial e continuada de professores. Esses fatores somados às mais diversas dificuldades cotidianas em sala de aula, contribuem para limitar as experiências pedagógicas inovadoras em LP. Assim, mesmo que a ludicidade seja reconhecida por seu potencial, o campo ainda não avança na experimentação com o público do EM.

Contudo, como bem lembra Freire (1996), condições precárias não justificam a inação, mas exigem uma postura ética de resistência e inovação. A ludicidade, quando articulada com intencionalidade pedagógica, pode ser uma resposta poderosa a esse cenário. Ela permite que os estudantes do EF II e EJA e, potencialmente, do EM se tornem protagonistas de sua aprendizagem, rompendo a passividade imposta por modelos tradicionais. Mais do que “fazer uma aula divertida”, trata-se de criar contextos onde a linguagem seja viva, dialógica e significativa, exatamente o que propõem as teorias construtivistas e sociointeracionistas que fundamentam o referencial.

Por fim, a discussão aqui apresentada reforça que o lúdico, para ser eficaz, não pode ser improvisado. Ele exige planejamento, fundamentação teórica e uma mediação sensível que considere o contexto, os saberes prévios (Ausubel, 2003) e as emoções dos alunos, como demonstra com honestidade e autocrítica de Martins (2016) sobre os efeitos negativos da competição. Com base nisso, ao integrar a ludicidade, BNCC, multiletramentos e metodologias ativas não é um luxo pedagógico, mas uma necessidade didática para ressignificar o ensino da LP nas escolas públicas brasileiras.

Essa compreensão sobre a intencionalidade pedagógica do lúdico, tão necessária quanto urgente, conduz naturalmente à síntese final deste estudo. Reconhecer a ludicidade não como um recurso ocasional, mas como um eixo estruturante de uma prática docente crítica e transformadora, permite refletir sobre o que a produção acadêmica brasileira já consolidou e o que ainda carece de investigação. Diante dessas constatações, torna-se oportuno avançar para as considerações finais, nas quais se retomam os principais tópicos e se discutem as implicações desse mapeamento para o ensino da LP.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As análises realizadas permitiram mapear e sistematizar a produção acadêmica sobre a ludicidade no ensino da LP, no período de 2010 a 2025, por meio da metodologia de Estado de Arte. Das 207 produções identificadas no catálogo da Capes ao cruzar os descritores “ludicidade” e “Letras”, apenas sete se dedicaram de forma explícita e intencional à temática, revelando uma concentração de estudos voltados ao EF II e a EJA. Esse dado por si só, já revela uma lacuna estrutural na pesquisa educacional brasileira: enquanto a ludicidade é abundantemente estudada na Educação Infantil e nos Anos Iniciais, sua aplicação nos níveis posteriores da educação básica

permanece marginalizada. Entre os sete estudos analisados, cinco concentram-se no EF II e três na EJA, nenhum abordou diretamente o EM, configurando uma ausência crítica em um segmento marcado por altos índices de evasão, desmotivação e desengajamento (Mendonça, 2006).

Os resultados confirmam que a ludicidade, quando bem planejada e intencional, contribui de forma significativa para a aprendizagem da LP, ampliando a motivação, o engajamento, a participação e, sobretudo, a reconfiguração da relação do aluno com a disciplina. Expressões como “eu me diverti na aula na mesma hora que estava aprendendo” (Lima, 2024) ou “as aulas de português tá diferente agora” (Marques, 2024) evidenciando que o lúdico transforma o aprendizado. No entanto, essa eficácia não é automática e nem isenta de riscos. A análise crítica dos relatos demonstra que o lúdico quando mal empregado não tem o efeito desejado para a aprendizagem. E isso reforça que a ludicidade não é apenas um tema ou um recurso pontual, mas uma postura pedagógica que exige um planejamento eficiente.

Ademais, identificaram-se lacunas temáticas e metodológicas relevantes. Apesar da diversidade de estratégias, desde jogos ortográficos (Martins, 2023) até missões narrativas (Martins, 2016) e jogos autorais (Marques, 2024), observa-se a predominância de práticas baseadas em jogos estruturantes, em detrimento de outras manifestações lúdicas igualmente potentes, como dramatizações, narrativas coletivas, desafios colaborativos e projetos interdisciplinares. Além disso, há uma escassez acentuada de pesquisas que articulem a ludicidade com a produção textual autoral, os multiletramentos e as metodologias ativas preconizadas pela BNCC (2018). Apenas Maciel (2019) e Marques (2024) estabelecem pontes, ainda que incipientes, com os gêneros digitais e a escrita processual, respectivamente. Essa desconexão entre o discurso curricular e a prática pedagógica representa um dos maiores desafios para a consolidação da ludicidade como eixo transformador do ensino de LP.

Essa lacuna no EM não é apenas uma omissão acadêmica, mas um sintoma de uma visão ainda arraigada de que o lúdico é algo infantil, incompatível com a suposta maturidade dos estudantes. Essa crença, entretanto, ignora os fundamentos da própria psicologia do desenvolvimento: Wallon (2007), por exemplo, ressalta que a adolescência é marcada por intensas oscilações emocionais, busca de identidade e necessidade de pertencimento, necessidades que o lúdico, como espaço de experimentação simbólica e de interação, pode atender com sensibilidade. Quando se nega o lúdico aos adolescentes, não se está respeitando sua maturidade, mas sim

negando-lhes um direito fundamental à expressão, à criatividade e ao erro como parte de aprender.

Além disso, os estudos analisados, embora bem-intencionados, revelam uma certa timidez na articulação entre a ludicidade e os multiletramentos contemporâneos. Em um mundo hiper conectado, onde os jovens interagem diariamente com memes, vídeos curtos, podcasts e jogos digitais, o lúdico não pode ser reduzido a cartas, dados e tabuleiros, ainda que esses tenham valor. A proposta de Maciel (2019) é um raro exemplo que aponta nesse sentido, ao integrar poemas concretos com jogos digitais. Contudo, falta ousadia para conectar o lúdico a práticas como a criação de roteiros para *TikTok* educativos, produção de podcasts temáticos ou a construção de narrativas interativas em plataformas como *Genially*. Essas práticas não são distrações, mas formas legítimas de ler, escrever e argumentar no século XXI.

Outro ponto crítico é o esforço solitário dos professores pesquisadores. Todos os autores analisados desenvolveram suas propostas em contextos de pouca ou nenhuma colaboração institucional. Isso revela uma cultura escolar onde a inovação depende da boa vontade do docente, em vez de fazer parte de um projeto coletivo da escola. Como afirma Perrenoud (2000) a escola do futuro exige professores que trabalhem em equipe, compartilhem práticas, avaliem coletivamente e construam projetos interdisciplinares. A ludicidade para se consolidar precisa sair da sala de aula isolada e entrar no plano político pedagógico da escola, com apoio de gestores, formação continuada e tempo para o planejamento colaborativo.

Por fim, é fundamental reafirmar que a ludicidade, quando pensada de forma crítica e intencional, não se opõe ao compromisso com a qualidade de aprendizagem pelo contrário, a potencializa. Aprender a estruturar um texto jornalístico (Marques, 2024), dominar as regras ortográficas (Martins, 2023) ou compreender os efeitos de sentido da prosódia (Oliveira, 2019) exige esforço cognitivo considerável. O lúdico não elimina esse esforço, mas o humaniza, tornando-o desejável. Ele permite que o aluno veja o erro não como um fracasso, mas como parte do percurso. O lúdico faz com o discente perceba que a LP não é apenas algo desafiador, chato e cheio de regras, mas sim algo que pode ser mais fácil de compreender e aprender de forma divertida.

Diante desse panorama, conclui-se que a ludicidade, quando concebida como prática deliberada, crítica e transformadora pode constituir um poderoso antídoto contra a desmotivação e a passividade do educando. O lúdico não se opõe a seriedade do conhecimento, mas propõe uma outra forma de seriedade, aquela que nasce do

interesse, da curiosidade e do prazer pelo aprender. Ao sistematizar os avanços e as omissões da produção acadêmica recente, esta pesquisa não apenas contribui para a literatura de campo, mas também oferece um convite urgente aos professores, pesquisadores e instituições de ensino. Espera-se que esse mapeamento inspire novas investigações, especialmente voltadas para o EM, e com práticas docentes que articulem de forma orgânica a ludicidade, a LP, os multiletramentos e as metodologias ativas. Afinal, como afirma Freire (1996) ensinar exige sonhar. E sonhar no contexto escolar é também criar espaços onde a linguagem, o afeto, a criatividade, a crítica possam coexistir e onde o lúdico não seja um privilégio da infância, mas um direito de todos os alunos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e Ludicidade: Ensinar Brincando não é Brincar de Ensinar**. Pontifca Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP. São Paulo: Biblioteca Depositária: PUC-SP, 2007. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses.&gt;>. Acesso: 23 abr. 2025. 10:38:47.

ANDRADE E SILVA, Dulciene Anjos de. **Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf**. Educar em Revista, n. 56, p. 101-113, abr./jun, Curitiba: Editora UFPR, 2015. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/41463/25627>. Acesso: 23 abr. 2025. 11:34:41.

ANTUNES, Irandé. **Gramática contextualizada**. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

AUSUBEL, David. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

AZEREDO, Isabel; JUNG, Hildegard Susana. **O protagonismo no processo de aprendizagem: percepções de estudantes**. Revista Internacional de Pesquisa em Didática das Ciências e Matemática, [S. l.], p. e023018, 2023. Disponível em: <https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/revin/article/view/1496>. . Acesso em: 26 nov. 2025. 21:36:42.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico: o que é, como se faz**. 49ª ed. São Paulo: Loyola, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. **Os gêneros do discurso**. In: BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. 2. ed. p. 277–289. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BATTISTIN, Liliane. **O poema no ensino fundamental II: jogos lúdicos, leitura e produção textual**. Dissertação de Mestrado em Letras. Programa de Pós-graduação Mestrado Profissional em Rede Nacional PROFLETRAS. Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2018. Disponível em: [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8162/tde-27082018-134859/publico/2018\\_LilianeBattistin\\_VCorr.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8162/tde-27082018-134859/publico/2018_LilianeBattistin_VCorr.pdf). Acesso em: 24 jul. 2025. 19:12:04.

BERNARDO, Vera. **O lúdico na sala de aula: a importância das histórias infantis na aprendizagem no 1º Ciclo**. Covilhã: Universidade de Covilhã, 2009. Disponível em: <https://files.core.ac.uk/download/303995976.pdf>. Acesso em: 28/06/2025. 17:37:54.

BORGES, Lucivanda Cavalcante; SALOMÃO, Nádya Maria Ribeiro. **Aquisição da Linguagem: Considerações da Perspectiva da Interação Social**. Psicologia: Reflexão e Crítica, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/XhvNtFRx5VQbKJbPLC8xprG/?format=pdf&lang=pt>. 10/06/2025. 19:29:16.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAPES. **Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior**. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>. Acesso em: 19/07/2025. 10:04:12.

CORDOVIL, Ronara Viana; SOUZA; José Camilo Ramos de; FILHO, Virgílio Bandeira do Nascimento. **Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa**. Anais VIII FIPED- VIII Fórum Internacional de Pedagogia. Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/25409>. Acesso em: 26/09/2025 22:24

COSTA, Adeisa Conceição; COSTA, Adenilma Conceição; CÍRICO, Amanda Helena. **A importância do lúdico para o ensino-aprendizagem**. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 25, nº 22, 18 de junho de 2025. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/25/22/a-importancia-do-ludico-para-o-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 16/07/2025. 07:23:19.

DAVID, Célia Maria; SILVA, Hilda Maria Gonçalves da; RIBEIRO, Ricardo; LEMES, Sebastião de Souza. **Desafios contemporâneos da Educação**. 1. ed. São Paulo: Editora Cultura Acadêmica, 2015. Disponível em: <https://static.scielo.org/scielobooks/zt9xy/pdf/david-9788579836220.pdf>. Acesso em: 09/08/2025. 11:29:28.

FERNANDES, Helainy Thaisy Da Rocha Pereira; MONTEIRO, Edna Câmara. **O lúdico como estratégia de ensino no processo de recomposição das aprendizagens**. Anais do X CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/109382>. Acesso em: 01/07/2025. 15:31:21.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. **As pesquisas denominadas "Estado da Arte"**. Educação & Sociedade, ano XXIII, no 79, agosto/2002. Disponível em: [FERREIRA, N. S. A. As pesquisas denominadas "estado da arte". Educação &](#)

[Sociedade, v. 23, n. 79, p. 257-272, 2002. — Albino Nunes](#). Acesso em: 11/09/2025. 18:11:51.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Cortez, 1996.

FERREIRO, Emilia. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999.

FOFONCA, Eduardo; BRITO, Glaucia da Silva; ESTEVAM, Marcelo; CAMAS, Nuria Pons Villardel. **Metodologias pedagógicas inovadoras: contextos da educação básica e da educação superior**. v. 2. p.183. Curitiba: Editora IFPR, 2018. Disponível em: [https://ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2018/08/E-book-Metodologias-Pedagogicas-Inovadoras-V.2\\_Editora-IFPR-2018.pdf](https://ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2018/08/E-book-Metodologias-Pedagogicas-Inovadoras-V.2_Editora-IFPR-2018.pdf). Acesso em: 04/07/2025. 16:33:17.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

FRUAUFF, Nedi Von; ROCHA, Rossana da; SOUSA, Ingraça Ferreira de; SOUZA, Oldineia Batista de; SOUZA, Andréa Batista de; SOUSA, Helena Leandro de; VERUCK, Cleide Teresinha de Moraes; PINHEIRO, Maria Elisa Soares; MACIEL, Rosnele Córdova Armstrong; OLIVEIRA, Simone Lopes de; LIMA, Odaize Do Socorro Ferreira Cavalcante; LIMA, Agnaldo Braga. **Desafios e Estratégias para a Formação Contínua de Professores no Contexto Contemporâneo**. IOSR Journal of Business and Management (IOSR-JBM). Volume 26, Issue 8. Ser. 6, 2024. Disponível em: <https://www.iosrjournals.org/iosr-jbm/papers/Vol26-issue8/Ser-6/C2608061319.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2025. 17:18:39.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 eds. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko. **Ludicidade e aprendizagem**. São Paulo: Cortez, 1996.

LEBOURG, Elodia Honse; COUTRIM, Rosa Maria da Exaltação e SILVA, Luciano Campos da. **Juventude e transição para o ensino médio: desafios e projetos de futuro**. R. Bras. Est. Pedag. [online]. vol.102, n.260, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.102.i260.4149>. Acesso em: 09/07/2025. 14:28:26.

LEFFA, Vilson. **Autonomy in Language Learning**. Porto Alegre: UFRGS, 1994.

LIMA, Joelmara Duarte de Santana. **Ludicidade em aulas de língua portuguesa: estudos e proposições**. Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Centro de Ciências aplicadas e educação – CCAE. Programa de mestrado profissional em letras – PROFLETRAS. Mamanguape, 2024. Disponível em: [https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/33699/1/JoelmaraDuartedeSantanaLima\\_Dissert.pdf](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/33699/1/JoelmaraDuartedeSantanaLima_Dissert.pdf). Acesso em: 09 jun.2025. 15:11:32.

LIMA, Yndyhara Matias dos Santos. **A importância da compreensão das desinências número pessoais para a aprendizagem de verbo por discentes dos últimos anos do Ensino Fundamental**. Dissertação de Mestrado em Letras (ProfLetras), da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), Vitória da Conquista, BA, 2021. Disponível em: <https://profletras.ufrn.br/wp-content/uploads/2025/05/YNDYHARA-MATIAS-DOS-SANTOS-LIMA.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2025. 18:05:09.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir de Biossíntese**. in Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/32590/2/CONTE%C3%A9ADO.pdf>. Acesso em: 13 set. 2025. 14:09:11.

MACEDO, Lino de. **Ensaios Pedagógicos: como construir uma escola para todos?** Porto Alegre, Artmed, 2007.

MACIEL, Raquel Matos. **Da poesia concreta aos jogos virtuais. uma estratégia lúdica para o ensino fundamental II e EJA**. Dissertação de Mestrado Profissional

em Letras - PROFLETRAS, da Universidade Federal do Acre - UFAC, Rio Branco, 2019. Disponível em:

[http://www2.ufac.br/profletras/menu/Editais/02\\_RAQUEL\\_MATOS\\_MACIEL.pdf](http://www2.ufac.br/profletras/menu/Editais/02_RAQUEL_MATOS_MACIEL.pdf).

Acesso em: 22 jul. 2025. 08:02:20.

MARQUES, Josefa Caetano. **Escritonomia: uma proposta de escrita processual para os anos finais do ensino fundamental**. Mestrado Profissional em Letras em Rede-PROFLETRAS. Universidade Federal de Sergipe.São Cristóvão/SE, 2024.

Disponível em:

[https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/20348/2/JOSEFA\\_CAETANO\\_MARQUES.pdf](https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/20348/2/JOSEFA_CAETANO_MARQUES.pdf). Acesso

em: 25 jul. 2025. 15:47:39.

MARTIN, Ludiéli Felício; BARROS, Eliana Merlin Deganutti de. Concepções docentes: uma reflexão quanto às metodologias ativas no ensino da língua portuguesa. Caletroscópio, Mariana, v. 12, n. 2, p. 149-165, ago./dez., 2024.

Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/389417819\\_Concepcoes\\_docentes\\_uma\\_reflexao\\_quanto\\_as\\_metodologias\\_ativas\\_no\\_ensino\\_da\\_lingua\\_portuguesa.pdf](https://www.researchgate.net/publication/389417819_Concepcoes_docentes_uma_reflexao_quanto_as_metodologias_ativas_no_ensino_da_lingua_portuguesa.pdf).

Acesso em: 09 jun.2025. 09:13:20.

MARTINS, Luiz Gustavo Cardoso. **Jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES**.

Dissertação de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação. Centro Universitário Vale do Cricaré, – São Mateus - ES, 2023. Disponível em:

<https://repositorio.ivc.br/bitstream/handle/123456789/1718/LUIZ%20GUSTAVO%20CARDOSO%20MARTINS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 25 jul. 2025.

13:24:16.

MARTINS, Tatiane Marques de Oliveira. **O lúdico como constituinte do fazer escolar: uma experiência no ensino de língua portuguesa**. Tese (doutorado)–

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Educação, 2016. Disponível em: [https://sucupira-](https://sucupira-egado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3665768)

[egado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3665768](https://sucupira-egado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3665768). Acesso: 22 abr. 2025. 11:43:49.

MENDONÇA, Márcia. **Análise linguística no ensino médio: um novo olhar, um outro objeto**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

MINEIRO, Márcia. **Ludicidade: Conceitos, Paradigmas e Concepções no Ensino Superior**. Revista Práxis Educacional, v.20, n. 51, 2024. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/386443474\\_Ludicidade\\_conceitos\\_paradigmas\\_e\\_concepcoes\\_no\\_ensino\\_superior?\\_sg=IRMZKRgj7YuXBFgQ4r7SiUWzEgA5YbVKodvYPB2IKbX3qJhZRQ2jllbmt1C-0jxTrng9inuxz7SlwwQ&\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6Ii9kaXJlY3QiLCJwYWdlIjoieX2RpcmVjdCJ9fQ](https://www.researchgate.net/publication/386443474_Ludicidade_conceitos_paradigmas_e_concepcoes_no_ensino_superior?_sg=IRMZKRgj7YuXBFgQ4r7SiUWzEgA5YbVKodvYPB2IKbX3qJhZRQ2jllbmt1C-0jxTrng9inuxz7SlwwQ&_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6Ii9kaXJlY3QiLCJwYWdlIjoieX2RpcmVjdCJ9fQ). Acesso: 23 abr. 2025. 10:28:41.

MONTEIRO, Mayara dos Santos; GONDO, Helen Regina Primo. **O ensino lúdico da língua portuguesa nos anos iniciais: uma investigação junto a base nacional comum curricular**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. v.9. n.10. São Paulo, out. 2023. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/882610221/273-O-ENSINO-LUDICO-DA-LINGUA-PORTUGUESA-NOS-ANOS-INICIAIS-UMA-INVESTIGACAO-JUNTO-A-BASE-NACIONAL-COMUM-CURRICULAR>. Acesso em: 10 nov. 2023. 12:25:45.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II, Carlos Alberto de Souza e Ofélia Elisa Torres Morales (orgs.). Ponta Grossa: PROEX/UEPG, 2015.

MORAN, José. **Metodologias ativas e modelos híbridos na educação**. In: YAEGASHI, Solange e outros (Orgs). Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento. Curitiba: CRV, 2017.

MOURA, Cristiane Romão de; PAIXÃO, Suziane Alves Santana. **Os jogos e brincadeiras: a importância da ludicidade no ambiente da educação infantil**. Caderno Intersaberes. v. 8 n. 15. 2019. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1263>. Acesso em: 26/08/2025 22:24

OLIVEIRA, Leidiane de. **O estudo da prosódia por meio de atividades lúdicas no Ensino Fundamental II**. Dissertação de Mestrado Profissional em Letras. Instituto de Educação, Letras, Artes, Ciências Humanas e Sociais (IELACHS). UFTM, Uberaba, 2019. Disponível em: <https://profletras.ufrn.br/wp-content/uploads/2025/05/Dissert-Leidiane-Oliveira.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2025. 10:33:09.

PAULA, Josiane Bezerra de. Os resquícios da tendência tradicional nas escolas brasileiras. Sociedade Cultural e Educacional de Garça. Faculdade de Ensino Superior e Formação - FAEF. São Paulo. Garça, 2022. Disponível em: <https://repositorio.faeff.br/cloud/TCC/2022/20230602105809-01161.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2025. 17:43:39.

PERRENOUD, Philippe. **As práticas pedagógicas mudam e de que maneira?** Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação. Universidade de Genebra. In Revista Impressão Pedagógica. (Curitiba, Brasil), nº 23, Julho/Agosto 2000, pp. 14-15. Publicado originalmente (" Les pratiques pédagogiques changent-elles et dans quel sens ? ") na Pour (Paris), nº 65, mai 2000, p. 14. Disponível em: [Perrenoud - As práticas pedagógicas mudam e de que maneira ?](#) Acesso em: 22 jul. 2025. 21:16:43.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 1986.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de Piaget.** 25ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

PINTO, Jacyguara Costa, Souza, Ruth da Costa **A importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa no ensino fundamental.** Revena - Revista Brasileira De Ensino E Aprendizagem, 9, 427–439. 2024. Disponível em: <https://revena.emnuvens.com.br/revista/article/view/272>. Acesso em: 22 set. 2025. 19:05:55.

RANYERE, Jean; MATIAS, Neyfsom Carlos Fernandes. **A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares.** Psicologia: Ciência e Profissão. v. 43. 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/bFV4Q6cZKzTJLhhmyBP3PYp/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 set. 2025. 20:15:38.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs.). **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, Roxane. **Escol@ Conectada: os Multiletramentos e as TICs**. 1ª ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

SANTOS, Adelcio Machado dos; SOUZA, Jhon Wender Ferreira de; SANTOS, Gleycia Letícia Rodrigues dos, RIBEIRO, Ana Luiza Barcelos, OLIVEIRA, Silvane Pereira de; PASSANO, Rita de Freitas Ribeiro; MOLEDA, Joana Maristela Moreira; MAIA, Giselle Carmo; RODRIGUES, Luciane Rodrigues; HICKMANN, Janete; PONTES, Alysson Rafael Ribeiro de. **A importância do lúdico na educação enquanto estratégia de ensino e construção da aprendizagem: uma revisão integrativa de literatura**. IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS). Volume 28, Issue 3, Series 7 (March, 2023) 17-24. Disponível em: <https://www.iosrjournals.org/iosr-jhss/papers/Vol.28-Issue3/Ser-7/C2803071724.pdf>. Acesso em: 01 set. 2025. 01:02:12.

SANTOS, Julia Rossi; PANUCHI, Carla Rafaela; PAULA, Fernanda Ferreira da; BENEVIDES, Ellen Auxiliadora de Barros; SANTANA, Franchys Marizethe Nascimento. **Aspectos contributivos da ludicidade: desvelando sua funcionalidade no processo ensinar/aprender**. Dossiê II Alfabetização, Letramento e Educação Especial: Perspectivas da Inclusão na Diversidade Cultural. Revista Diálogos Interdisciplinares – GEFPFIP. Edição Especial. Aquidauana, v. 1, n. 17, fev. 2025. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/390361856\\_ASPECTOS\\_CONTRIBUTIVOS\\_DA\\_LUDICIDADE\\_DESVELANDO\\_SUA\\_FUNCIONALIDADE\\_NO\\_PROCESSO\\_ENSINARAPRENDER?\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InNpZ251cCIsInBhZ2UiOiJzZWYyZGI6LCJwb3NpdGlvbil6InBhZ2VIZWFKZXlifX0](https://www.researchgate.net/publication/390361856_ASPECTOS_CONTRIBUTIVOS_DA_LUDICIDADE_DESVELANDO_SUA_FUNCIONALIDADE_NO_PROCESSO_ENSINARAPRENDER?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InNpZ251cCIsInBhZ2UiOiJzZWYyZGI6LCJwb3NpdGlvbil6InBhZ2VIZWFKZXlifX0). Acesso em: 23 abr. 2025. 09:38:39.

SANTOS, Marcio Antonio Raiol dos; SANTOS, Carlos Afonso Ferreira dos; SERIQUE, Nádia dos Santos; LIMA, Rafael Rodrigues. **Estado da Arte: Aspectos históricos e fundamentos teórico-metodológicos**. Revista Pesquisa Qualitativa. São Paulo (SP), v.8, n.17, p. 202-220, ago. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.33361/RPQ.2020.v.8.n.17.215>. . Acesso em: 17 set. 2025. 09:05:21.

SANTOS, Maria Aparecida Costa dos, **O lúdico e o Ensino de Língua Portuguesa**. Departamento de Educação Campus XIV, (DEDC), Universidade do Estado da Bahia, Conceição do Coité, BA, 2016. Disponível em:

em:<https://saberaberto.uneb.br/items/3ba09306-6bfa-425e-a465-7926caab7050>.

Acesso em: 08 set. 2025. 23:08:19.

SASAKI, Vanessa Ferreira da Costa; FERREIRA, Ellaine Oliveira; OLIVEIRA, Vanessa Ribeiro de; FERNANDES, Lindelma Aparecida Prado; LUCAS, Beuge Cristiane Biondo; RIBEIRO, Fabiane Alves. **Educação em transformação: novos cenários e a reinvenção da prática docente**. v. 27, n. 8, p. 3-9. Missioneira: Santo Ângelo, 01 08 2025. Disponível em:

<https://cemipa.com.br/revistas/index.php/missioneira/article/view/242/236>. Acesso em: 20 set. 2025. 11:15:55.

SIGILIANO, Natália Sathler; BERNO, Laís Rios. **Ensinar português de forma divertida: atividades lúdicas para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio**. Juiz de Fora, MG: Editora UFJF, 2021. Disponível em:

[https://www2.ufjf.br/editora/wp-content/uploads/sites/113/2021/12/SIGILIANO\\_9786589512264.pdf](https://www2.ufjf.br/editora/wp-content/uploads/sites/113/2021/12/SIGILIANO_9786589512264.pdf). Acesso em: 17 ago. 2025. 12:22:45.

SILVA, Francisco Valdey Silva da. **Processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa: desafios para os professores nos anos finais do ensino fundamental**. RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar. Publicação em: março, 2024. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/379238072\\_PROCESSO\\_DE\\_ENSINO\\_E\\_APRENDIZAGEM\\_DA\\_LINGUA\\_PORTUGUESA\\_DESAFIOS\\_PARA\\_OS\\_PROFESORES\\_NOS\\_ANOS\\_FINALS\\_DO\\_ENSINO\\_FUNDAMENTAL](https://www.researchgate.net/publication/379238072_PROCESSO_DE_ENSINO_E_APRENDIZAGEM_DA_LINGUA_PORTUGUESA_DESAFIOS_PARA_OS_PROFESORES_NOS_ANOS_FINALS_DO_ENSINO_FUNDAMENTAL). Acesso em: 30 abr. 2025. 20:31:19

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Revista Brasileira de Educação. Alfabetização, Leitura e Escrita. 26ª Reunião Anual da ANPEd, Poços de Caldas, MG, 2004. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/89tX3SGw5G4dNWdHRkRxrZk/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 28 jun. 2025. 06:18:58.

SOUSA, Andirlei Santos de; CASTRO, Rafael Fonseca de. **Contextualização acerca do ensino da Língua Portuguesa e da linguagem escrita no Brasil: breves apontamentos históricos**. Revista Práxis Pedagógica (RPP). v. 9, p. 222-236. Porto Velho, 2023. Disponível em:

<https://periodicos.unir.br/index.php/praxis/article/view/7517/1108>. Acesso em: 11 nov. 2023. 14:15:25.

SOUSA, Roseline Martins Sabião. **Metodologias ativas para o ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa: proposta para os anos finais do Ensino Fundamental**. Programa de Mestrado Profissional em Educação: Formação Docente para Educação Básica da Universidade de Uberaba – UNIUBE. Uberlândia, 2021. Disponível em:

<https://dspace.uniube.br:8443/bitstream/123456789/1715/1/Roseline%20Martins%20Sabi%C3%A3o%20Sousa.pdf>. Acesso em: 09 nov. 2023. 16:23:41.

TORRES, Eva Cristina Gonçalves. **A ludicidade no ensino de língua portuguesa: não é brincar de lecionar e sim lecionar brincando**. Universidade Federal da Paraíba, 2014. Disponível em:

<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/2932>. Acesso: 22 abr. 2025. 07:11:55.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri Paul. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.