

O USO DO LÚDICO EM AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA: POTENCIALIZANDO O PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

THE USE OF PLAYFUL ACTIVITIES IN PORTUGUESE LANGUAGE CLASSES:
ENHANCING THE TEACHING-LEARNING PROCESS

Ciências Humanas, Linguística & Letras e Artes • 22/07/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/784489537](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/784489537)

Josué Marciel da Silva¹

Simone Matia da Silva²

RESUMO

Este artigo analisa a importância da ludicidade no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II, destacando sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem e para o desenvolvimento cognitivo e interacional dos estudantes. O estudo tem como objetivo descrever de que maneira as práticas pedagógicas lúdicas, como os jogos, as brincadeiras e os recursos interativos, potencializam o aprendizado, especialmente no eixo da oralidade e da participação dos estudantes. A pesquisa caracteriza-se como revisão de literatura, de natureza descritiva e exploratória, aliada a uma pesquisa de campo com abordagem quantitativa, fundamentada em livros, artigos científicos e documentos institucionais disponíveis em bases como SCIELO, CAPES e Google Acadêmico. A análise das produções acadêmicas e dos resultados a partir dos dados coletados evidenciou que a ludicidade favorece a participação ativa dos alunos, estimula a criatividade, fortalece a socialização e contribui para a construção significativa do conhecimento. Concluiu-se que o uso de atividades lúdicas, associadas aos materiais didáticos interativos, em sala de aula, constitui estratégias metodológicas relevantes para tornar o ensino de Língua Portuguesa mais dinâmico, motivador e eficaz, exigindo, por conseguinte, planejamento e intencionalidade pedagógica por parte do professor.

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino da Língua Portuguesa; Ensino e aprendizagem; Práticas pedagógicas.

ABSTRACT

This paper analyzes the importance of ludic practices in the teaching of Portuguese Language in Lower Secondary Education, highlighting their contribution to the teaching-learning process as well as to students' cognitive and interactional development. The

study aims to describe how ludic pedagogical practices, such as games, playful activities, and interactive resources, enhance learning, especially in relation to oral language development and student participation. The research is characterized as a literature review, with a descriptive and exploratory nature, combined with field research using a quantitative approach. It is based on books, scientific articles, and institutional documents available in databases such as SciELO, CAPES, and Google Scholar. The analysis of academic productions and of the results obtained from the collected data showed that ludic practices promote students' active participation, stimulate creativity, strengthen socialization, and contribute to the meaningful construction of knowledge. It was concluded that the use of ludic activities, associated with interactive teaching materials in the classroom, constitutes a relevant methodological strategy for making Portuguese Language teaching more dynamic, motivating, and effective, thus requiring planning and pedagogical intentionality on the part of the teacher.

Keywords: Ludic practices; Portuguese Language teaching; Teaching and learning; Pedagogical practices.

1. INTRODUÇÃO

Uma das principais dificuldades do ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II é superar a abordagem puramente tecnicista e burocrática. Nesta fase de desenvolvimento, o estudante precisa de incentivos que liguem o saber acadêmico à sua realidade social e emocional. Nesse cenário, o lúdico surge não apenas como um meio de entretenimento, mas como uma abordagem pedagógica que pode intensificar a construção do conhecimento, convertendo a sala de aula em um ambiente de experimentação e protagonismo dos estudantes.

A ludicidade é um tema que vem conquistando espaço no panorama nacional. Por ser uma atividade voltada para a recreação e o lazer, a ludicidade oferece grandes contribuições para o Ensino Fundamental II, favorecendo a aprendizagem, a produção do conhecimento e o aprimoramento corporal, desenvolvendo aspectos ligados à emoção, ao prazer, à afetividade, à saúde e ao bem-estar desses estudantes em fase de transição entre a infância e a adolescência.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2000, p.12).

O lúdico faz parte do contexto educacional e, por meio das brincadeiras, possibilita o estudante se apropriar do mundo de forma mais significativa e prazerosa. Neste sentido, a ludicidade é compreendida como uma ação educativa integrada e fundamentada na comunicação, na linguagem e nos movimentos naturais do aluno. Ela tem como finalidade normatizar e aperfeiçoar a conduta global do ser humano por meio das experiências sensório motoras, emocionais, afetivas, cognitivas e sociais como um todo.

Neste contexto, o desenvolvimento das vivências lúdicas no ambiente escolar proporciona um aprendizado de forma divertida e educativa, sendo assim um fator positivo na vida de uma criança, permitindo-lhe aprender, viver e sonhar a cada momento. As

atividades lúdicas têm a capacidade de contribuir de modo significativo para a prática do movimento corporal, incluindo nesse meio os aspectos afetivo-social, físico e cognitivo a serem desenvolvidos nas intervenções pedagógicas (Massa, 2015).

Desta forma, esta pesquisa inscreve-se como um trabalho que visa compreender a importância do lúdico no ensino da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II e suas interfases com o processo de ensino-aprendizagem. Trata-se de um estudo de caráter descritivo e exploratório, com abordagem quantitativa, que visa analisar os impactos do uso da ludicidade nas práticas pedagógicas voltadas aos estudantes em fase infantojuvenil, com o objetivo de promover um melhor desempenho nas aprendizagens.

Segundo Moreira (2013), ao trabalhar a temática ludicidade como elemento motivacional atrelada ao ensino-aprendizagem de uma segunda língua, em específico ao de Língua Portuguesa, percebe-se que as aplicações de jogos durante a aprendizagem são essenciais para o desenvolvimento dos indivíduos, contribuindo, assim, para o conhecimento de questões sociais, históricas e culturais da língua, caracterizando o surgimento de novas visões de mundo mediante esta estratégia de ensino.

Corroborando essa perspectiva, Kishimoto (2003) afirma que, enquanto brinca, o ser humano promove a sua integração social, além de exercitar seu equilíbrio emocional e suas atividades intelectuais. É na brincadeira que também se constroem relações interpessoais e parcerias. Dessa forma, a escola deve constituir-se como um espaço que proporcione essa forma mais dinâmica e significativa de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento e amadurecimento dos estudantes.

À luz disso, na contemporaneidade, o uso da ludicidade, como estratégia de ensino-aprendizagem, é amplamente adotado por diferentes disciplinas, com o objetivo de potencializar a compreensão dos conteúdos trabalhados em sala de aula. Ao favorecer a consolidação do conhecimento, o lúdico atua como um importante recurso pedagógico, contribuindo para a construção de aprendizagens mais significativas e para a maior participação dos estudantes no processo educativo.

1.1. Justificativa

As práticas lúdicas são fundamentais no ensino de línguas, transformando a aprendizagem em um processo mais envolvente e eficaz. O lúdico, por meio de jogos e brincadeiras, estimula a criatividade, a sociabilidade, a autoconfiança e a autonomia dos alunos, facilitando a assimilação de novos conhecimentos (Maluf, 2019).

Ao contrário do que muitos pensam, o brincar não se configura como simples recreação ou passatempo, mas como uma forma mais significativa de interação, por meio da qual as crianças e os adolescentes dialogam consigo mesmos e com o mundo ao seu redor. Neste contexto, as atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, proporcionam a liberdade de ação, a naturalidade e o prazer, aspectos que nem sempre são encontrados nas metodologias tradicionais. Nessa perspectiva, é por meio do brincar que o estudante desenvolve sua criatividade, sua capacidade de expressão e constrói sua identidade, contribuindo para seu desenvolvimento integral.

Nesse sentido, o processo de ensino-aprendizagem com lúdico oferece um desenvolvimento saudável e harmonioso. Ao brincar, as crianças se tornam mais independentes, desenvolvem a sensibilidade visual e auditiva, aprendem a valorizar a cultura popular, as ocorrências de agressividade diminuem, aprimoram a imaginação e com isso a criatividade flui, equilibram a sua inteligência emocional e aumentam a capacidade de crescimento mental e a adaptação social (Maluf, 2019).

Além disso, por meio das atividades lúdicas, as crianças conseguem revelar a causa de sua dificuldade ou medo muito mais pelos gestos e pelas criações do que por palavras. O lúdico basicamente consiste em envolver a criança, dedicando-se com o real, o material, tocando, deslocando, montando e desmontando. Seu objetivo é a própria satisfação do funcionamento da brincadeira que é considerada de grande relevância, pois ajuda na cognição e facilita o aprendizado e a interação entre os colegas (Massa, 2015).

A partir dessa perspectiva, as práticas como contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regra, desenhar, entre outras atividades constituem como estratégias pedagógicas significativas e prazerosas de aprendizagem. Por meio dessas atividades, os estudantes expressam suas criações e emoções, expõem seus medos e alegrias, desenvolvem competências importantes para a convivência em sociedade.

Diante desse cenário, o professor desempenha um papel fundamental na mediação consciente da relação dos estudantes com a ludicidade e com o processo de aprendizagem. Nesse contexto, torna-se imperativo o planejamento, a organização e a condução intencional de práticas pedagógicas, compreendendo a

realidade do estudante, a fim de promover aprendizagens significativas e estimular o interesse e o engajamento dos estudantes na construção do conhecimento.

Dessa forma, o professor deve compreender a importância da ludicidade como ferramenta estratégica no processo de ensino-aprendizagem, buscando aplicar práticas pedagógicas que estimulem os estudantes a pensar, investigar e resolver situações-problema de forma interativa. Além disso, é fundamental considerar a realidade dos estudantes e promover um relacionamento positivo entre professor e aluno, haja vista que essa interação favorece a criação de condições para a efetividade do processo educativo.

Portanto, o papel do professor é desempenhar a função de mediador do processo educativo, atuando diretamente na construção do conhecimento, tanto como orientador do planejamento pedagógico, quanto na escolha e no tratamento dos conteúdos curriculares (Maluf, 2019).

Dessa forma, o professor é considerado como um ser social dotado de conhecimento cultural. Caso se pretenda formar seres críticos, criativos e preparados para tomar decisões, uma das exigências é o aperfeiçoamento do dia a dia dos estudantes com a introdução de brinquedos, brincadeiras e jogos diversificados. Essas práticas possibilitam ao professor observar as atitudes de cada aluno, sozinho ou interagindo com os outros da turma ou seu entorno. Nessas situações lúdicas, professor e aluno devem estar livres para brincar e/ou jogar, respeitando seus próprios ritmos e contribuindo para a organização das atividades, bem como para a compreensão e aceitação das regras (Maluf, 2019).

Por conseguinte, as práticas lúdicas, por meio de jogos e brincadeiras, estimulam o interesse e a motivação para aprender, facilitando a assimilação dos conteúdos. Além disso, contribuem para construção de um ambiente educativo mais leve e dinâmico, pois proporcionam a descontração e o envolvimento ativo dos estudantes, fazendo com que sejam protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem. Neste contexto, o lúdico pode ser empregado como recurso estratégico no ensino de Língua Portuguesa, especialmente no apoio aos estudantes com dificuldades de aprendizagem.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo Geral

Analisar como os jogos e as atividades lúdicas contribuem para as aulas de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II, considerando a revisão de literatura de caráter descritivo e exploratório, bem como a aplicação da ludicidade na prática, no contexto escolar, por meio da pesquisa de campo, com o objetivo de coletar dados quantitativos que permitam comparar os efeitos da metodologia tradicional e da metodologia lúdica no processo de ensino-aprendizagem.

1.2.1. Objetivos Específicos

- Relatar a importância dos jogos, músicas e brincadeiras nas aulas de Língua Portuguesa;
- Aplicar metodologias lúdicas em sala de aula e analisar seus impactos;

- Identificar os benefícios das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes;
- Comparar os efeitos da metodologia tradicional e da metodologia lúdica no desempenho e participação dos alunos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA OU REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Conceito de Ludicidade

O lúdico, (brincar, jogar), aquilo que pode e deve ser encarado e aceitado como algo útil e benéfico para o aprendizado do aluno sempre fez parte da história da humanidade. Dentro do processo de construção e evolução da educação no Brasil, o lúdico não ocupou papel de destaque (Macedo, 2015).

Sendo a escola um local com o objetivo de desabrochar o conhecimento, ela pode usar as mais diversas alternativas disponíveis, propiciando ao aluno que este se apodere do conhecimento quer seja através de aulas elucidativas, quer seja com uso dos mais diversos recursos tecnológicos ou através do lúdico (Massa, 2015).

O exposto acima corrobora o que defende Squipano,

Atualmente, com os avanços tecnológicos, a atividade lúdica torna-se uma grande aliada no processo de aprendizagem do aluno. Entretanto, dentro da escola, o lúdico muitas vezes não é trabalhado com tanta importância. A ludicidade não está dentro de um currículo para ser seguida, ela infelizmente só acontece na perspectiva de alguns educadores se sobrar algum tempo em sala de aula (Squipano, 2013, p. 9).

Dessa forma, sabemos que, mesmo com os mais diversos avanços tecnológicos, o professor pode recorrer ao lúdico como forma de auxílio e desenvolvimento para suas aulas, ou seja, o professor usará o lúdico com o objetivo de oferecer ao seu aluno a possibilidade do melhor entendimento do conteúdo abordado.

Macedo (2015) afirma que a ludicidade desempenha um papel crucial no ensino fundamental, especialmente no aprendizado da Língua Portuguesa, tornando o processo mais envolvente e eficaz. Por meio de atividades lúdicas, os estudantes desenvolvem suas habilidades linguísticas de forma prazerosa, estimulando a participação ativa e a construção de conhecimento de maneira mais natural. É essencial que o docente saiba da importância de ser um facilitador para o seu aluno, facilitar aqui não significa deixar o aluno fazer da maneira que ele bem entender, facilitar significa criar condições para que o aluno capte de forma clara e objetiva o conteúdo e participe de maneira contundente do processo de ensino-aprendizagem.

Frente a isso, Moreira nos diz que,

Aprendizagem significativa é o processo que se dá entre a composição antecipada de conteúdos estudados ou absorvidos anteriormente e que influenciam na maneira de recebimento dos conteúdos novos. Estes, por sua vez, passam a influenciar as antigas informações, tornando a aprendizagem cognitiva, ou seja, a integração do conteúdo aprendido numa estrutura mental ordenada. Há, no processo, uma interação cujo resultado modifica tanto a nova informação, que passa então a ter significado, como o conhecimento específico já existente, relevante, na estrutura cognitiva do indivíduo sujeito da aprendizagem (Moreira, 2001, p. 54.).

O que se defende não é o uso do lúdico baseado no modismo acadêmico, de forma alguma, defende-se que o aluno seja munido de todas as formas possíveis com aulas de qualidade para que o conhecimento seja melhor cristalizado e esse mesmo conhecimento seja de grande utilidade no seu dia a dia.

Por que se afirma que o lúdico é importante? O lúdico faz parte da atividade humana e atualmente escolar, caracteriza-se por ser espontâneo, ativo e satisfatório. O lúdico acontece a partir do brinquedo, brincadeiras e jogos, pois é o momento que a criança e o adolescente entram no seu mundo da imaginação. Logo, pode-se afirmar que se é prazeroso para a criança ou adolescente, a escola

poderá fazer uso dessa ferramenta, atrelando-a aos conteúdos curriculares e promovendo práticas de ensino de mais interativas, dinâmicas e significativas.

Por que se afirma que a escola deve incentivar o uso do lúdico pelos professores em sala de aula? Pelo simples fato de sabermos que os estudantes que participam de atividades lúdicas adquirem novos conhecimentos e desenvolvem habilidades de forma natural e agradável, as quais geram um forte interesse em aprender e garantem o prazer.

Nesse contexto, Squipano considera:

A atividade lúdica traz para o cotidiano escolar várias emoções como a curiosidade do aluno a respeito do novo, diferente, com isso lhe dará prazer em fazer as atividades, pois será dinâmico e a rotina no ambiente escolar será quebrada, desta forma o aluno se torna mais participativo e atuante. E vale lembrar que as atividades lúdicas praticadas no ambiente escolar, não são como brincadeiras qualquer, têm uma intenção um propósito um objetivo a ser alcançado (Squipano, 2013, p.7).

Usar o lúdico é trazer para junto de si uma ferramenta altamente eficaz que permitirá enriquecer a aula e melhorar o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. O jogo, a dança, a gincana e as brincadeiras, quando ocorrem em situações sem pressão e sem traumas, numa atmosfera de familiaridade,

segurança emocional e ausência de tensão ou perigo, proporcionam condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco.

Podemos afirmar, portanto, que “a conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição.” (Kishimoto, 2003, p. 140).

Ensinar para alunos do Ensino Fundamental II significa muito mais do que definir termos; é preciso reconhecer os valores humanos e vinculá-los ao aprendizado, para que seja possível compreender o mundo e nele promover transformações, tendo como ferramentas os conhecimentos científicos e tecnológicos.

Cabe aos professores da educação estimular a curiosidade e instigar a pesquisa científica, levando em consideração os saberes prévios dos alunos e primando pela contextualização, de modo que o aluno possa fazer uso prático da teoria absorvida durante as aulas.

Em pleno século XXI, e não obstante as adversidades enfrentadas pelo professor para ensinar, é fundamental compreender que não basta entender como se aprende, é preciso descobrir a melhor forma de ensinar. Frente a esse paradoxo e partindo da premissa de que é necessário remodelar-se sempre, corroboro a necessidade de recorrer ao lúdico para permitir que os alunos tenham acesso às múltiplas possibilidades de aprender.

Tornar as aulas de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II mais atrativas é primordial para garantir o processo de ensino-aprendizagem, pois na atualidade os recursos tecnológicos são vivenciados em todo o âmbito da vida, e é um processo que é

vivenciado desde cedo. Logo, o professor tem uma árdua tarefa de mostrar que aprender Língua Portuguesa, por meio das atividades lúdicas nas aulas, é mais interessante do que navegar pelas redes sociais.

Desta forma, em sala de aula, é preciso que o professor busque alternativas reais de como obter a maior atenção dos alunos, ou até mesmo, como despertar essa atenção a partir de outros meios, como os jogos e as brincadeiras. Se a tecnologia é identificada em diversos momentos como vilã para o não interesse das atividades realizadas em sala, pretende-se mostrar que a ludicidade é um instrumento rico em possibilidades que supera dentro do universo escolar a banalização da tecnologia e aponta para um momento de novas descobertas com a leveza da brincadeira.

No Ensino Fundamental II, e com o objetivo de desenvolver as práticas pedagógicas com ludicidade, faz-se necessário que o professor consiga “falar” a linguagem das crianças, dos jovens, dos adolescentes e motivá-los e despertar seu interesse, pois é por meio dela que consegue mediar o conhecimento de maneira mais eficaz, fazendo com que o aluno se aproprie do que está sendo ensinado.

Seguindo este raciocínio, Friedmann (1996, p. 55) afirma que “a aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade”. Neste sentido, o educador que utiliza a ludicidade como aliada em seu trabalho atinge mais facilmente os alunos na ascensão ao conhecimento e compreensão do conteúdo abordado em sala de aula.

É evidente que a ludicidade não está sendo apresentada aqui como a solução para todos os problemas didático-pedagógicos no ensino para alunos do Ensino Fundamental II; pelo contrário, o que se propõe é que o lúdico pode ser um excelente aliado para ajudar o professor a trabalhar de forma mais concreta e eficaz.

A afirmação abaixo corrobora de forma contundente a abordagem anterior, ou seja, o lúdico constitui-se como uma ferramenta que pode ser utilizada com o propósito de possibilitar ao aluno múltiplas maneiras de construção do aprendizado disseminado durante as aulas de Língua Portuguesa.

Friedmann (1996, p. 55) afirma ainda que “para não considerar a atividade lúdica como único e exclusivo recurso de ação”, já que essa seria uma postura ingênua: o jogo é uma alternativa significativa e importante, mas para sua utilização não exclui outros caminhos metodológicos.

Portanto, não se deve ignorar os outros métodos de ensino, pois o jogo, a música, o teatro e outros tipos de interação lúdica constituem-se como mais uma possibilidade pedagógica. Segundo o autor, a utilização de jogos educativos pode constituir uma proposta inovadora e um material didático de imenso potencial educativo. Já para Moura,



O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o estudante diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas. (MOURA, 2009, p. 80).

Podemos afirmar, por conseguinte, que o jogo se constitui como importante aliado e pode contribuir para a aprendizagem de conceitos no Ensino Fundamental II. Entretanto, a aplicação de jogos em sala de aula exige que o professor se cerque de alguns cuidados, isto é, que não banalize o processo de ensino-aprendizagem, visto que é possível, sim, aprender durante o brincar, mas jamais fugindo do foco pedagógico e do currículo escolar.

É fundamental que o professor elabore atividades recreativas que estejam em sintonia com os objetivos educacionais e que saiba orientar essas atividades de modo a assegurar que os estudantes aprendam de forma significativa. Além disso, o docente deve estar atento às demandas e aos interesses de cada estudante, ajustando as tarefas e criando um ambiente de aprendizado acolhedor e motivador.

Nesse contexto, o brincar desempenha um papel extremamente importante na constituição do pensamento discente. É através dele que se inicia uma relação cognitiva do indivíduo com o mundo de

eventos, coisas, símbolos e pessoas que o rodeia. A partir da brincadeira, a criança reproduz o discurso externo, internaliza-o, interpreta-o e constrói seu próprio pensamento (Moura, 2009), o que reforça a importância do uso intencional da ludicidade como estratégia pedagógica no processo de ensino-aprendizagem.

2.2. Principais Dificuldades Enfrentadas Pelo Professor de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II

As dificuldades de aprendizagem têm sido apontadas por educadores das mais diferentes redes educacionais. Pode-se encontrar professores tanto das redes públicas de ensino quanto das escolas particulares mais altamente qualificadas que revelam ter alunos com dificuldades de aprendizagem (Pacievith, 2016).

Neste contexto, é importante destacar que tais dificuldades de aprendizagem não estão necessariamente ligadas a problemas econômicos, de acesso à cultura ou mentais. Elas podem se manifestar em crianças absolutamente “normais”, com boas condições financeiras ou culturais (Dias, 2013).

Outro problema que afeta a aprendizagem é o fracasso escolar. Este é um problema social geralmente culpabilizado pelas condições sócio-econômico-culturais dos alunos que não conseguem seguir com seus estudos. Por isso mesmo, o fracasso escolar é gerado por e gerador de exclusão social em diversos aspectos da vida da criança e em seu futuro como cidadã, pois a criança é vista como responsável por sua condição de fracassada (Pimenta, 2017).

Embora se possa observar uma grande associação entre o resultado final de ambas as situações (o fracasso escolar ou as dificuldades de aprendizagem), pode-se perceber que também existem distinções

entre elas (Pimenta, 2017). Se o fracasso escolar é um problema social, geralmente relacionado à situação sócio-econômico-cultural da pessoa, as dificuldades de aprendizagem não estão ligadas a esse aspecto da vida, mas a uma outra série de fatores mais bem aceitos pela sociedade e que, por isso mesmo, atingem outra camada social (Dias, 2013).

O fracasso escolar está mais ligado a situações de acesso, ou falta dele, à educação de qualidade, a condições que propiciem ou estimulem a aprendizagem, enquanto as dificuldades de aprendizagem são encontradas em crianças que frequentam as mais bem conceituadas escolas, mas que, mesmo tendo todo estímulo e acesso a uma educação de qualidade e situações que privilegiem seu crescimento cognitivo, por algum motivo não conseguem se desenvolver (Holanda, 2017).

As duas situações se aproximam no sentido de que o resultado final delas, na vida desses indivíduos, se não forem trabalhadas corretamente, é uma exclusão, um distanciamento dos “outros” que estão dentro do padrão da sociedade (Dias, 2013).

Portanto, o educador precisa conhecer e reconhecer que tanto o fracasso escolar quanto as dificuldades de aprendizagem não podem ser responsabilidade da criança, e assim ajudá-la a superar essa dificuldade. O professor e a equipe pedagógica, de posse desse conhecimento, são fundamentais para contribuir com o crescimento não só cognitivo, mas também da personalidade desse indivíduo marginalizado pela circunstância de fracasso ou de dificuldade de aprendizagem (Pimenta 2017).

2.3. Lúdico, Língua e Aprendizagem

O ensino da Língua Portuguesa desempenha um papel fundamental na formação dos estudantes do Ensino Fundamental II, pois possibilita o desenvolvimento de competências linguísticas necessárias para a comunicação, a interpretação e a produção de textos. Nessa perspectiva, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca que o trabalho com a linguagem na escola deve promover práticas de leitura, escrita e oralidade em diferentes contextos sociais, permitindo que os estudantes ampliem suas capacidades de comunicação, compreensão e participação crítica na sociedade (BRASIL, 2017).

De acordo com a BNCC, “as práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, configurar, disponibilizar, replicar e interagir” (BRASIL, 2017, p. 68).

Sem embargo, mesmo diante da relevância atribuída ao ensino da Língua Portuguesa nas instituições públicas e privadas de ensino, a sua prática, no cotidiano escolar, ainda apresenta um desafio constante, posto que a realidade educacional brasileira muitas vezes impõe obstáculos ao desenvolvimento das competências linguísticas previstas nos documentos que orientam uma educação integral dos estudantes.

Além disso, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, no artigo 2º, estabelece que a educação escolar deve promover o pleno desenvolvimento do educando, preparando-o para o exercício da cidadania e para sua qualificação para o mercado de trabalho (BRASIL, 1996).

Conforme a afirmação de Santos (2000), percebe-se uma apatia dos estudantes em relação à disciplina de Língua Portuguesa, havendo a necessidade de se rever as metodologias adotadas e investir-se em ações que possibilitem uma nova postura desse público em relação à aprendizagem dessa língua.

Analisando essa linha de pensamento, torna-se relevante empregar a ludicidade no ensino, na aprendizagem e nas relações que daí decorrem, em especial nas escolas públicas. Nesse contexto, a presença de um professor comprometido, de currículo alinhado e de uma metodologia aplicada de maneira adequada, pode contribuir para alterar a realidade do ensino da Língua Portuguesa nas escolas de ensino fundamental.

Para a inserção da ludicidade nas salas de aulas do Ensino Fundamental II, é fundamental que o professor conheça as etapas do desenvolvimento das crianças, de modo a propor atividades lúdicas compatíveis com cada fase. Assim, haverá um resultado positivo nas práticas pedagógicas e será possível o desenvolvimento de todas as capacidades das crianças (PIAGET, 1975).

Para utilizar o lúdico como ferramenta nas aulas de Língua Portuguesa, Antunes (1998, p. 42) ressalta que o educador deve considerar quatro elementos que justificam a aplicação dos jogos: a autoestima do aluno; as condições psicológicas, as condições ambientais e os fundamentos técnicos. Esses elementos devem ser considerados independentemente da ordem em que forem apresentados.

- a. Capacidade para reconstituir a autoestima do aluno: o autor propõe que o uso dos jogos não pode ser muito difícil a ponto

de superar a capacidade de solução, pois proporcionará ao estudante a sensação de fracasso ou incapacidade, como também, não podem ser muito fáceis para não se tornarem desinteressantes por parte do aluno. “[...] é importante que o professor possa organizá-los para simbolizar os desafios intrigantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo.”

- b. Condições psicológicas que favoreçam a atividade: o autor diz que os jogos devem ser utilizados como métodos para combater a apatia do estudante, visto que essa ferramenta insere os indivíduos muitas vezes isolados nos grupos. “O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos para um “momento especial a ser propiciado pelo jogo” constitui um recurso insubstituível no estímulo para que o aluno queira jogar.”
- c. Condições ambientais: Antunes destaca que a conveniência do ambiente é fundamental para o sucesso no uso dos jogos pedagógicos, sendo necessário um espaço necessário para manipulação dos materiais e realização das atividades.
- d. Fundamentos técnicos: o autor afirma que os jogos não devem ser interrompidos durante a sua realização e, sempre que possível, o aluno deve ser estimulado a construir seus próprios caminhos de resolução. Além disso, todo jogo precisa apresentar uma estrutura organizada, com início, desenvolvimento e conclusão.

3. METODOLOGIA/RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1. Metodologia

Trata-se de uma pesquisa de abordagem quantitativa, de caráter descritivo e exploratório, aliada à revisão de literatura e à pesquisa de campo. A investigação foi realizada entre os meses de outubro e novembro de 2025 e fevereiro e março de 2026, com a finalidade de analisar as discussões existentes sobre o uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, bem como verificar os impactos das atividades lúdicas no Ensino Fundamental II.

Quanto à revisão de literatura, esta constitui um método científico que estabelece a ligação entre o conhecimento já produzido e a formulação de novas investigações. Além disso, contribui para a compreensão de como o conhecimento se organiza e se transforma ao longo do tempo, favorecendo a construção de novas perguntas de pesquisa (Rother, 2007; Alves et al., 2022).

No que se refere à abordagem quantitativa, segundo Lakatos e Marconi (2017), esse tipo de pesquisa tem como finalidade comprovar hipóteses, testar teorias e identificar relações de causa e efeito entre variáveis, por meio da aplicação de instrumentos estruturados e da análise estatística dos dados.

A partir desses pressupostos, foram elencadas e analisadas as publicações acerca do tema, a fim de compreender as dificuldades, as contribuições e os impactos do uso de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa. A seleção das literaturas foi restrita a trabalhos realizados no Brasil, sendo adotados como critérios de inclusão os trabalhos publicados no período de 2000 a 2020. Foram excluídos os materiais publicados fora desse recorte temporal, bem como aqueles que não corroboravam com a temática proposta.

Para a elaboração dessa etapa, foi realizada consulta às indicações formuladas pelo Ministério da Educação, livros, artigos científicos e busca direcionada pelos descritores “Aprendizado. Escola. Língua Portuguesa. Ludicidade. Professor.” que apontaram ocorrências na Scientific Electronic Library Online (SCIELO), Google Acadêmico, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), Núcleo do Conhecimento e repositórios universitários.

A partir desse levantamento, foram revisados 25 estudos, dos quais foram excluídos: duplicatas, textos indisponíveis, artigos não relacionados ao tema, teses e dissertações, além de textos excluídos pelo título e leitura de resumo. Dentre esses estudos, 13 foram selecionados de acordo com a relevância dos dados para o estudo proposto.

Complementarmente à revisão de literatura, abordou-se a pesquisa de campo, de natureza quantitativa e descritiva, com a finalidade de analisar, na prática, os impactos da utilização das metodologias lúdicas no ensino da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental

II. A pesquisa de campo, desenvolvida com 5 (cinco) turmas do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano), totalizando 150 alunos, com faixa etária de 11 a 14 anos, pertencentes ao turno matutino, foi realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Ulisses Guimarães-Cívico Militar, localizada na zona leste da cidade de Porto Velho, Rondônia.

O desenvolvimento da pesquisa incluiu a realização de uma intervenção pedagógica, desenvolvida em dois períodos distintos – outubro e novembro de 2025 e fevereiro e março de 2026 – e estruturada em duas etapas:

- Primeira etapa, que consistiu na observação das aulas conduzidas por meio das metodologias tradicionais, caracterizada pelo uso predominante da lousa, cópia de conteúdos, leitura mecânica e baixa participação dos estudantes, com a finalidade de observar a participação e desempenho dos alunos antes da intervenção pedagógica.
- Segunda etapa, marcada pela aplicação de metodologias lúdicas, incluindo jogos pedagógicos, dinâmicas em grupo, atividades interativas e práticas voltadas à participação ativa dos estudantes, com o objetivo de verificar os principais impactos da intervenção pedagógica, especialmente no que se refere à sociabilidade, à motivação para aprendizagem, à fixação de conteúdos e à permanência na escola.

Para garantir uma intervenção eficaz, as atividades desenvolvidas na sala de aula foram estruturadas com objetivos claros de aprendizagem, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Além disso, o material didático foi adaptado, com a utilização de slides interativos e visualmente atrativos, aliados a trechos de filmes e recursos sonoros que simulavam um ambiente cinematográfico, com o objetivo de ampliar o engajamento dos estudantes e favorecer a construção significativa do conhecimento.

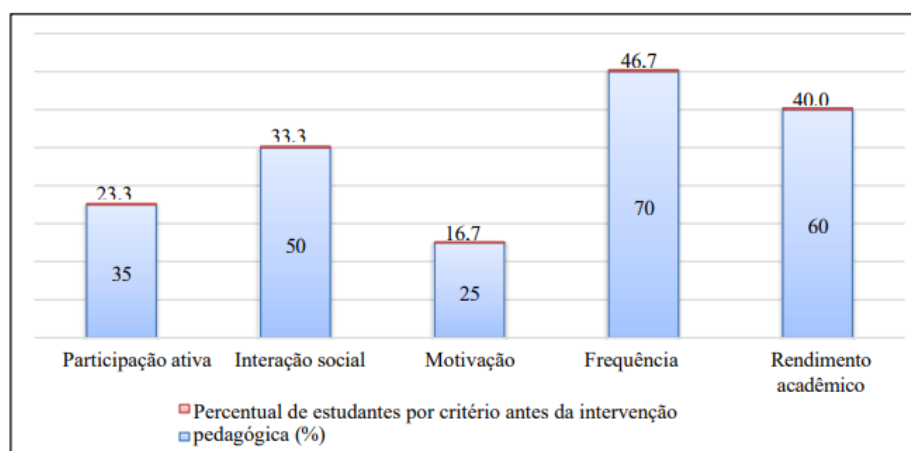
3.2. Resultados

Após a realização da intervenção pedagógica, desenvolvida em duas etapas distintas, foi possível observar mudanças significativas no comportamento e desempenho dos 150 estudantes acompanhados nas aulas de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II.

A primeira etapa ocorreu nos meses de outubro e novembro de 2025 e consistiu na observação das aulas conduzidas por meio de metodologias tradicionais, caracterizadas, principalmente, pela limitação da participação dos estudantes. Já a segunda etapa, realizada nos meses de fevereiro e março de 2026, foi marcada pela aplicação das metodologias lúdicas, incluindo jogos pedagógicos, dinâmicas em grupo e práticas voltadas ao estímulo da participação ativa dos estudantes.

A análise diagnóstica realizada ao final da primeira etapa revelou um cenário caracterizado por baixos níveis de participação ativa dos estudantes, reduzida interação em sala de aula, baixa motivação para aprendizagem, além de índices insatisfatórios de frequência e rendimento escolar, conforme os dados apresentados no Gráfico 1.

Gráfico 1. Quantidade de estudantes por indicador antes da intervenção pedagógica



Fonte: Dados da pesquisa (2026).

Os dados da pesquisa apresentados no Gráfico 1 evidenciaram a necessidade de reformulação das práticas metodológicas no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II. Dos 150 estudantes distribuídos em cinco turmas, observou-se que apenas 35 participavam efetivamente das aulas, o que corresponde a 23,3%

da amostra, sendo 5 da turma A, 7 da turma B, 5 da turma C, 10 da turma D e 8 da turma E. Esses dados revelaram que o uso predominante de metodologias tradicionais contribui para os baixos níveis participação ativa dos estudantes.

Complementarmente, identificou-se que apenas 50 estudantes (33,3%) demonstravam interesse em participar de atividades coletivas, sendo 10 da turma A, 12 da turma B, 5 da turma C, 13 da turma D e 10 da turma E.

No que se refere à motivação para aprendizagem, verificou-se que somente 25 estudantes (16,7%) se mostravam motivados a participar das atividades propostas pelo professor, sendo 3 da turma A, 5 da turma B, 7 da turma C, 4 da turma D e 6 da turma E, evidenciando um baixo nível de interesse na forma pela qual os conteúdos são trabalhados. Outro indicador analisado foi a frequência escolar, na qual se constatou que 70 estudantes (46,7%) frequentavam regularmente as aulas, sendo 10 da turma A, 10 da turma B, 15 da turma C, 20 da turma D e 15 da turma E, demonstrando um índice moderado de assiduidade.

Além disso, no que se refere ao rendimento escolar, apenas 60 alunos (40%) apresentaram índices satisfatórios, sendo 13 da turma A, 10 da turma B, 8 da turma C, 15 da turma D e 14 da turma E, o que reforça a existência de dificuldades no processo de ensino-aprendizagem associado à metodologia tradicional.

A partir desses dados, constatou-se que as práticas de ensino tradicionais, quando utilizadas de forma isolada, não foram suficientes para promover o desenvolvimento integral dos

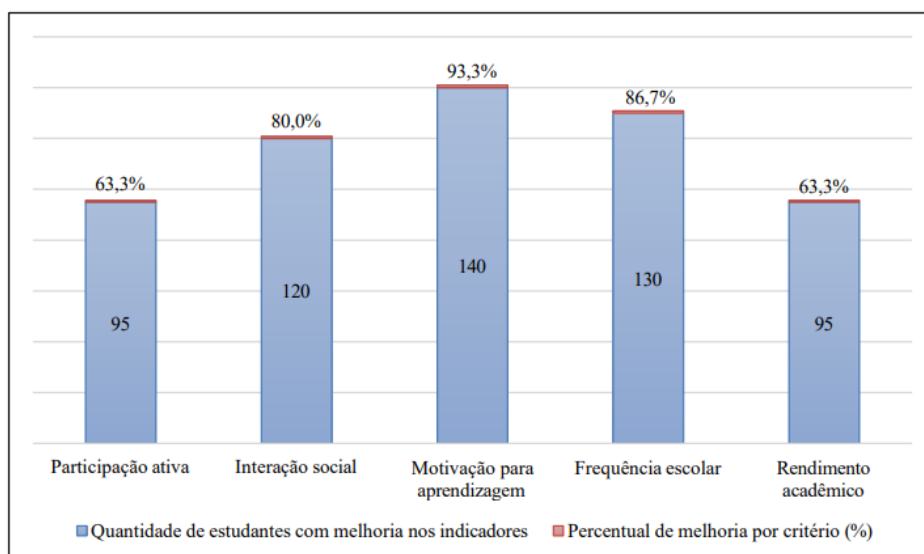
estudantes, sendo necessário adaptá-las e complementá-las com estratégias pedagógicas mais dinâmicas, como as práticas lúdicas.

Diante desse cenário, a segunda etapa da pesquisa buscou observar os impactos da inserção de atividades lúdicas em sala de aula no ensino de Língua Portuguesa, com objetivo de analisar possíveis mudanças nos indicadores de participação, interação, motivação, frequência e rendimento escolar dos estudantes.

Nesse contexto, os dados apresentados no Gráfico 2 indicaram avanços significativos nos indicadores após a implementação das atividades lúdicas nas cinco turmas do Ensino Fundamental II. Do total de 150 estudantes acompanhados, observaram-se melhorias nos indicadores de participação, interação, envolvimento nas atividades e aspectos relacionados à motivação dos estudantes.

Os resultados foram obtidos por meio de observação sistemática, com auxílio de listas de verificação estruturadas, nas quais foram considerados os critérios de participação nas atividades, interação com os colegas, envolvimento nas propostas pedagógicas e desempenho nas tarefas realizadas:

Gráfico 2. Quantidade de estudantes por indicador após a intervenção pedagógica



Fonte: Dados da pesquisa (2026).

Com base nas evidências, afirmou-se que a inserção das atividades lúdicas, de forma intencional, contribuiu significativamente para o engajamento dos estudantes, uma vez que 95 estudantes passaram a participar efetivamente das atividades, representando 63,3% da amostra, sendo 18 da turma A, 19 da turma B, 20 da turma C, 18 da turma D e 20 da turma E.

Complementando esses dados, registrou-se que 120 estudantes (80%) demonstraram maior interação social, participando de atividades em grupo e desenvolvendo habilidades colaborativas, sendo 24 da turma A, 25 da turma B, 23 da turma C, 24 da turma D e 24 da turma E. Esse resultado reforça o papel do lúdico na promoção da socialização.

No que se refere à motivação para a aprendizagem, constatou-se que 140 estudantes (93,3%) apresentaram maior interesse e envolvimento nas atividades propostas, sendo 27 da turma A, 25 da turma B, 30 da turma C, 28 da turma D e 30 da turma E, evidenciando que práticas pedagógicas lúdicas favoreceram o interesse dos estudantes pelo processo de aprendizagem.

No que tange à frequência escolar, identificou-se que 130 estudantes (86,7%) apresentaram aumento na assiduidade, sendo 26 da turma A, 27 da turma B, 25 da turma C, 26 da turma D e 26 da turma E, indicando que práticas pedagógicas mais atrativas influenciam positivamente a permanência escolar.

A aplicação da ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa também contribuiu para o rendimento acadêmico. Dos 150 estudantes acompanhados, 95 (63,3%) apresentaram melhora no desempenho escolar em relação ao período anterior, sendo 18 da turma A, 19 da turma B, 18 da turma C, 20 da turma D e 20 da turma E, demonstrando que metodologias lúdicas contribuíram para a consolidação da aprendizagem e refletiram diretamente no desempenho escolar dos estudantes.

3.3. Discussão

Os resultados obtidos nesta pesquisa evidenciam que as metodologias lúdicas atuam como uma importante estratégia pedagógica no ensino da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II, haja vista que sua implementação em sala de aula promove impactos significativos no processo de ensino-aprendizagem, especialmente no que se refere à participação ativa, à motivação, à interação social e ao desempenho acadêmico dos estudantes.

A análise comparativa entre as duas etapas da pesquisa permitiu identificar mudanças expressivas nos indicadores investigados. No cenário inicial, marcado pelo uso predominante de metodologias tradicionais, observou-se a baixa participação ativa dos estudantes (23,3%), reduzida interação social (33,3%) e baixos níveis de motivação

para aprender os conteúdos (16,7%), além de frequência moderada (46,7%) e rendimento escolar insatisfatório (40%). Esses dados indicaram que o uso da metodologia tradicional tornou as aulas pouco atrativas e pouco dinâmicas no qual os estudantes assumiam uma postura passiva frente ao processo de aprendizagem.

Após a implementação das práticas lúdicas, por meio dos jogos, brincadeiras e materiais didáticos ilustrativos, verificou-se um avanço expressivo em todos os indicadores analisados. A participação ativa dos estudantes aumentou 63,3%, a interação social atingiu 80%, a motivação alcançou 93,3%, a frequência escolar elevou-se para 86,7% e o rendimento escolar passou para 63,3%. Esses resultados afirmam que a inserção de atividades lúdicas contribuiu de forma direta para a melhoria do envolvimento dos estudantes e para a construção de um ambiente de aprendizagem mais participativo, prazeroso e significativo.

Os resultados da pesquisa estão em consonância com os pressupostos teóricos de Kishimoto (2003), que destaca o jogo como importante instrumento pedagógico capaz de favorecer o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes. Da mesma forma, Maluf (2019) defende que a ludicidade, quando inserida de forma planejada e intencional, contribui para tornar o processo de ensino aprendizagem mais atrativo e eficaz.

Além disso, os resultados podem ser compreendidos à luz da teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (MOREIRA; MASINI, 2001), visto que as atividades lúdicas possibilitaram a conexão entre os conteúdos escolares e as experiências prévias dos estudantes, favorecendo a assimilação e a retenção do conhecimento. Sob essa perspectiva, as práticas como os jogos pedagógicos, dinâmicas em

grupo e atividades interativas atuaram como mediadoras do processo de construção do conhecimento.

Outro aspecto relevante refere-se ao aumento da interação social entre os estudantes, que passou de 33,3% para 80%. Esse resultado evidencia o papel das práticas lúdicas no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a cooperação, comunicação e trabalho em equipe, conforme proposto por Piaget (1975), ao destacar que o aprendizado ocorre por meio da interação do indivíduo com o meio e com os outros.

No que se refere à motivação, o crescimento de 16,7% para 93,3% demonstra que a ludicidade contribuiu significativamente para despertar o interesse dos estudantes pelas atividades em sala de aula. Esse dado reforça a ideia de que as estratégias pedagógicas mais dinâmicas e contextualizadas são fundamentais para superar a apatia frequentemente observada nas metodologias tradicionais.

A elevação da frequência escolar e do rendimento acadêmico também indica que a adoção de atividades lúdicas não apenas torna a aula mais atrativa, mas também impacta positivamente na permanência dos estudantes na escola. Dessa forma, a ludicidade mostrou-se uma estratégia eficaz para melhorar os resultados educacionais.

Entretanto, é importante destacar que a eficácia das práticas lúdicas está diretamente relacionada à intencionalidade pedagógica do professor. O uso do lúdico, quando desvinculado dos objetivos educacionais claros, pode perder seu potencial formativo e assumir apenas um caráter recreativo. Portanto, o planejamento, a

mediação e a avaliação das atividades são elementos fundamentais para garantir a sua efetividade em sala de aula.

Ressalta-se que esta pesquisa apresenta limitações, uma vez que foi realizada em apenas uma instituição de ensino, com um número específico de estudantes do Ensino Fundamental II e em um curto período de observação, o que pode restringir a generalização dos resultados e a análise dos efeitos das práticas lúdicas em longo prazo. Diante disso, sugere-se que estudos futuros ampliem a instigação para diferentes contextos escolares, níveis de ensino e períodos mais extensos, bem como explorem outras estratégias metodológicas associadas à ludicidade, incluindo o uso de tecnologias educacionais.

Em síntese, os resultados desta pesquisa reforçam a necessidade de ressignificação das práticas pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa, evidenciando que a integração de metodologias lúdicas, quando planejadas de forma intencional, contribui para a construção de um processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e participativo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise realizada, conclui-se que o uso do lúdico em aulas de Língua Portuguesa é mais do que uma alternativa metodológica; é uma necessidade pedagógica para o século XXI. Os resultados indicam que, ao integrar jogos, simulações e dinâmicas criativas ao currículo, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais significativo, permitindo que o estudante do Ensino Fundamental II desenvolva competências linguísticas de forma ativa e crítica.

Constatou-se que a ludicidade rompe com a ideia da gramática como um conjunto de regras isoladas, situando a língua em seu uso real e social. Entretanto, para que esse potencial seja plenamente alcançado, é fundamental que o docente atue como mediador, garantindo que a atividade lúdica esteja sempre alinhada aos objetivos de aprendizagem. Por fim, espera-se que este estudo contribua para que novos olhares sejam lançados sobre a prática docente, valorizando estratégias que promovam o prazer de aprender e o desenvolvimento integral do estudante.

A presente pesquisa permitiu compreender que as intervenções lúdicas na disciplina de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental II não devem ser encaradas como atividades periféricas ou de mero entretenimento. Pelo contrário, elas se revelaram estratégias fundamentais para a revitalização do currículo, capazes de converter os conteúdos densos — como a análise sintática, a morfologia e a interpretação de gêneros literários complexos — em experiências de aprendizagem vivas e significativas.

As intervenções descritas ao longo deste estudo demonstraram que, ao utilizar dinâmicas como o RPG linguístico, os *Story Cubes* e as estações de gamificação, o educador consegue atingir o estudante em sua dimensão cognitiva e socioemocional. Observou-se que essas práticas reduzem a barreira do desinteresse, comum nesta etapa escolar, e promovem o protagonismo, tendo em vista que o estudante deixa de ser um espectador passivo da norma culta para se tornar um utilizador ativo e consciente da língua.

Ficou evidente, entretanto, que a eficácia dessas intervenções depende intrinsecamente do planejamento e da intencionalidade

pedagógica do docente. O lúdico, isolado de um objetivo claro, perde sua força formativa. Portanto, a mediação do professor é o elemento que garante que a ludicidade sirva como ponte para a sistematização do conhecimento linguístico, respeitando as competências previstas pela BNCC.

Em suma, a presente pesquisa demonstrou que a intervenção pedagógica por meio de atividades lúdicas no Ensino Fundamental II atua como um elemento catalisador no processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa. Os dados/observações coletados revelaram que, ao transpor as barreiras da aula tradicional e inserir dinâmicas como o RPG e o *Escape Room*, houve um aumento significativo no engajamento dos estudantes e na fixação de conteúdos gramaticais e literários.

Conclui-se que o lúdico não deve ser encarado como um recurso isolado ou meramente recreativo, mas sim como uma estratégia didática planejada que respeita a transição cognitiva do adolescente. Ao final desta investigação, fica evidente que o sucesso da intervenção depende da mediação intencional do professor, garantindo que o jogo seja a ponte para a sistematização do conhecimento linguístico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança. Disponível em:

<http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx>.

Acesso em: 24 fev. 2026.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BARBOSA, Caroline Barreto Brunelli; SILVEIRA, Silvia Helena Piantino; OLIVEIRA, José Eduardo Costa de. Psicomotricidade e desenvolvimento humano. *Efdeportes*, Buenos Aires, ano 19, n. 192, maio 2014. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd192/psicomotricidade-e-desenvolvimento-humano.htm>. Acesso em: 22 fev. 2026.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 14 mar. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: educação infantil e ensino fundamental. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 13 mar. 2026.

DIAS, Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. *Revista Educação e Linguagem*, v. 7, n. 1, 2013. Disponível em: <http://www.ice.edu.br/TNX/storage/webdisco/2013/12/09/outros/2774a576f536917a99a29a6ec671de86.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2026.

FIALHO, N. N. Jogos no ensino de química e biologia. Curitiba: Ibpex, 2007.

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

HOLANDA, Maria Lúcia de. O que é lúdico: ludicidade.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 20 abr. 2026.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2015.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2026.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

MASSA, Mônica de Souza. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. *Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação*, n. 15, p. 113-130, 2015.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. Brincar e viver: projetos em educação infantil. 4. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

MOREIRA, Daniele Aparecida Fruchi. A brincadeira de amarelinha na educação infantil: uma contribuição para o desenvolvimento de habilidades matemáticas em crianças de 4 anos. São Paulo, 2013.

MOREIRA, Marco Antônio; MASINI, Elcie Salzano. Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Centauro, 2001.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

PACIEVITCH, Thays. Lúdico e educação infantil. Disponível em: <https://www.infoescola.com/educacao/educacao-infantil/>. Acesso em: 22 fev. 2026.

PERES, Regina Cristiane N. C. O lúdico no desenvolvimento da criança com paralisia cerebral espástica. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/jhgd/article/view/40114>. Acesso em: 20 fev. 2026.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PICELI, Luciyelena Amaral. Coletânea de texto nº 1: dinâmica lúdica. Umuarama: UNIPAR, 2007.

PIMENTA, Sandra Pereira. O lúdico na sala de aula. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/>. Acesso em: 23 mar. 2026.

RIBEIRO, Suely de Souza. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no desenvolvimento da infância. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/>. Acesso em: 25 fev. 2026.

ROTHER, Edna Terezinha. Revisão sistemática X revisão narrativa. *Acta Paulista de Enfermagem*, v. 20, p. v-vi, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SQUIPANO, Patrícia Viviane. A importância da ludicidade dentro da escola. Disponível em: <http://nippromove.hospedagemdesites.ws/>. Acesso em: 25 abr. 2026.

¹ Discente do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), Campus Porto Velho Calama. Graduado em Gestão Pública e licenciado em Letras – Língua Portuguesa. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

² Licenciada em Letras Português/Inglês e Respectivas Literaturas (UNESC). Pedagogia (UniCV). Cursa Mestrado em Linguística (UNEMAT). Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-0247-0562>