



A MAGIA DO LÚDICO: ESTRATÉGIAS PARA DESPERTAR O INTERESSE PELO PORTUGUÊS EM SALA DE AULA

Tania Lilia Araújo Brito¹

Elda Bezerra Roque Nicácio²

Ariel Vanessa Meira de Lima³

RESUMO

O ensino da Língua Portuguesa muitas vezes enfrenta desafios como a falta de engajamento dos alunos e a dificuldade em tornar os conteúdos gramaticais e literários mais atraentes. Nesse contexto, o lúdico surge como uma ferramenta pedagógica capaz de transformar a aprendizagem em um processo prazeroso e significativo, estimulando a criatividade, a interação e a motivação dos estudantes. O objetivo geral foi analisar como as estratégias lúdicas podem ser aplicadas no ensino de Português para despertar o interesse dos alunos e melhorar a assimilação dos conteúdos, com base em revisão bibliográfica de autores que discutem a ludicidade na educação. Justifica-se essa meta, pois a utilização de jogos, brincadeiras, dramatizações e outras atividades lúdicas no ensino de Português torna as aulas mais dinâmicas e contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. Este estudo justifica-se pela necessidade de repensar metodologias tradicionais e promover uma aprendizagem mais eficaz e inclusiva. Trata-se, assim, de uma pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa, baseada em autores como Vygotsky (1998), Kishimoto (2011) e Huizinga (2014), que discutem a importância do jogo e do lúdico na educação. Foram analisados artigos, livros e dissertações que abordam práticas pedagógicas inovadoras no ensino da Língua Portuguesa. A revisão bibliográfica evidenciou que o lúdico pode aumentar a motivação dos alunos pelas aulas de Português; facilitar a compreensão de conteúdos complexos, como gramática e interpretação textual; promover a interação e o trabalho colaborativo em sala de aula; e desenvolver habilidades socioemocionais, como autoconfiança e criatividade. Conclui-se que a incorporação de estratégias lúdicas no ensino de Português é uma abordagem eficaz para tornar a aprendizagem mais significativa e prazerosa, contribuindo para a formação de alunos mais engajados e críticos. Recomenda-se a realização de mais estudos práticos que avaliem os impactos dessas metodologias em diferentes contextos educacionais.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino de Português. Metodologias Ativas. Aprendizagem Significativa.

¹ Universidad de la Integración de las Américas (UNIDA) – Paraguay, Assunção

² Universidad de la Integración de las Américas (UNIDA) – Paraguay, Assunção

³ Universidad de la Integración de las Américas (UNIDA) – Paraguay, Assunção



ABSTRACT

The teaching of the Portuguese language often faces challenges such as the lack of student engagement and the difficulty in making grammatical and literary content more attractive. In this context, playfulness emerges as a pedagogical tool capable of transforming learning into a pleasurable and meaningful process, stimulating creativity, interaction and motivation of students. The general objective was to analyze how playful strategies can be applied in the teaching of Portuguese to arouse the interest of students and improve the assimilation of contents, based on a bibliographic review of authors who discuss playfulness in education. This goal is justified, as the use of games, plays, dramatizations and other playful activities in the teaching of Portuguese makes classes more dynamic and contributes to the cognitive, social and emotional development of students. This study is justified by the need to rethink traditional methodologies and promote more effective and inclusive learning. It is, therefore, a bibliographic research, with a qualitative approach, based on authors such as Vygotsky (1998), Kishimoto (2011) and Huizinga (2014), who discuss the importance of play and play in education. Articles, books and dissertations that address innovative pedagogical practices in the teaching of the Portuguese language were analyzed. The literature review showed that playfulness can increase students' motivation for Portuguese classes; facilitate the understanding of complex content, such as grammar and textual interpretation; promote interaction and collaborative work in the classroom; and develop socio-emotional skills, such as self-confidence and creativity. It is concluded that the incorporation of playful strategies in the teaching of Portuguese is an effective approach to make learning more meaningful and pleasurable, contributing to the formation of more engaged and critical students. It is recommended that more practical studies be carried out to evaluate the impacts of these methodologies in different educational contexts.

Keywords: Playfulness. Teaching Portuguese. Active Methodologies. Meaningful Learning.

RESUMEN

La enseñanza de la lengua portuguesa a menudo enfrenta desafíos como la falta de participación de los estudiantes y la dificultad para hacer que el contenido gramatical y literario sea más atractivo. En este contexto, el juego emerge como una herramienta pedagógica capaz de transformar el aprendizaje en un proceso placentero y significativo, estimulando la creatividad, la interacción y la motivación de los estudiantes. El objetivo general fue analizar cómo se pueden aplicar estrategias lúdicas en la enseñanza del portugués para despertar el interés de los estudiantes y mejorar la asimilación de contenidos, a partir de una revisión bibliográfica de autores que discuten la alegría en la educación. Este objetivo se justifica, ya que el uso de juegos, obras de teatro, dramatizaciones y otras actividades lúdicas en la enseñanza del portugués dinamiza las clases y contribuye al desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Este estudio se justifica por la necesidad de repensar las metodologías tradicionales y promover un aprendizaje más efectivo e inclusivo. Se trata, por tanto, de una investigación bibliográfica, con enfoque cualitativo, basada en autores como Vygotsky (1998), Kishimoto (2011) y Huizinga (2014), quienes discuten la importancia del juego y el juego en la educación. Se analizaron artículos, libros y disertaciones que abordan prácticas pedagógicas innovadoras en la enseñanza de la lengua portuguesa. La revisión de la literatura mostró que la alegría puede aumentar la motivación de los estudiantes para las clases de portugués; facilitar la comprensión de contenidos complejos, como la gramática y la interpretación textual; promover la interacción y el trabajo colaborativo en el aula; y desarrollar habilidades socioemocionales, como la confianza en sí mismo y la creatividad. Se concluye que la incorporación de estrategias lúdicas en la enseñanza del portugués es un enfoque eficaz para hacer que el aprendizaje sea más significativo y placentero, contribuyendo a la formación de estudiantes más comprometidos y críticos. Se recomienda realizar estudios más prácticos para evaluar los impactos de estas metodologías en diferentes contextos educativos.

Palabras clave: Juego. Enseñanza del portugués. Metodologías activas. Aprendizaje significativo.



INTRODUÇÃO

O ensino da Língua Portuguesa, tradicionalmente marcado por abordagens gramaticais e expositivas, enfrenta o desafio de despertar o interesse dos alunos em um contexto educacional cada vez mais dinâmico e interativo. Nesse cenário, o lúdico emerge como uma estratégia pedagógica capaz de transformar a aprendizagem em um processo significativo e prazeroso, alinhando-se às necessidades contemporâneas de engajamento e criatividade em sala de aula.

Como destacam Huizinga (2014) e Kishimoto (2011), o jogo e as atividades lúdicas não são meros passatempos, mas elementos basilares da cultura e do desenvolvimento humano. Para Vygotsky (1998), a ludicidade atua na construção de conhecimentos, pois estimula a interação social, a imaginação e a internalização de conceitos de forma contextualizada. No ensino de Português, essas práticas podem ser aplicadas por meio de jogos linguísticos, dramatizações, contação de histórias e outras dinâmicas que aproximam o conteúdo formal da realidade do aluno.

Este artigo, baseado em uma pesquisa bibliográfica, tem como objetivo analisar como o lúdico pode ser utilizado para tornar as aulas de Português mais atrativas e eficazes, discutindo seus benefícios cognitivos, sociais e emocionais. A justificativa reside na necessidade de repensar metodologias tradicionais, propondo alternativas que favoreçam a motivação e a participação ativa dos estudantes. O revisar de teóricos consagrados e experiências pedagógicas busca demonstrar que a integração do lúdico no ensino da língua trata-se de uma ferramenta complementar e de uma via essencial para uma educação mais inclusiva e significativa.

A discussão está organizada em três eixos principais: A fundamentação teórica do lúdico na educação (com base em Huizinga, Vygotsky e Kishimoto); Estratégias lúdicas aplicáveis ao ensino de Português; e Os impactos dessas práticas na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos. Ao final, espera-se evidenciar que a ludicidade, quando bem planejada, facilita a assimilação de conteúdos complexos e forma indivíduos mais críticos, criativos e colaborativos.



A FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

A inserção de metodologias lúdicas no contexto educacional, particularmente no ensino de língua portuguesa, configura-se como uma abordagem que transcende a mera transmissão de conteúdos, assumindo contornos de uma prática pedagógica transformadora. Embora frequentemente associada à educação infantil, a ludicidade apresenta potencialidades que se estendem a todas as fases do processo educativo, oferecendo caminhos alternativos para a construção do conhecimento linguístico e literário.

A análise das contribuições de Huizinga (2014) compreende que a dimensão lúdica não se restringe a atividades recreativas, mas constitui elemento estruturante da cultura humana, capaz de mediar relações sociais e processos cognitivos complexos. Nessa perspectiva, quando aplicada ao ensino de português, a ludicidade possibilita a criação de ambientes de aprendizagem nos quais os estudantes, ao participarem de jogos linguísticos ou dramatizações literárias, desenvolvem habilidades comunicativas sem a rigidez característica de abordagens tradicionais. Kishimoto (2011) reforça essa visão ao demonstrar como práticas pedagógicas mediadas pelo brincar favorecem a internalização de conceitos abstratos, transformando-os em experiências concretas e memoráveis.

A relação entre ludicidade e desenvolvimento cognitivo encontra respaldo teórico em Vygotsky (1998), cujos estudos evidenciam que atividades mediadas por elementos lúdicos estimulam a zona de desenvolvimento proximal, permitindo que os aprendizes avancem em seu processo de aquisição linguística com maior autonomia e motivação. No âmbito específico do ensino de português, essa abordagem revela-se particularmente eficiente para trabalhar conteúdos gramaticais frequentemente considerados áridos pelos estudantes, como a análise sintática ou as normas de concordância, que podem ser assimilados por meio de jogos de construção frasal ou competições literárias.

No cenário brasileiro, a incorporação do lúdico nas práticas educacionais decorre de um processo histórico marcado por transformações sociais e pedagógicas, cujas origens remontam às primeiras décadas do século XX. A gradual valorização de metodologias ativas no ensino de língua materna, embora



ainda enfrentando resistências em alguns contextos, vem demonstrando resultados positivos em termos de engajamento discente e qualidade da aprendizagem. Pesquisas recentes indicam que escolas que adotam estratégias lúdicas no ensino de português registram não apenas melhores índices de proficiência linguística, mas também maior desenvolvimento da criticidade e criatividade entre os estudantes. (Theobald, 2025)

A implementação dessas práticas exige, contudo, uma preparação docente que ultrapasse a simples utilização de jogos como recursos didáticos isolados. Logo, revela-se ser imprescindível que os educadores compreendam os fundamentos teóricos que sustentam a ludicidade como ferramenta pedagógica, planejando atividades que articulem objetivos de aprendizagem específicos com elementos de desafio e prazer. Nesse sentido, o atuar do professor transforma-se: de transmissor de conhecimentos para mediador de experiências educativas significativas, capazes de despertar nos alunos o gosto pela língua e pela literatura.

ESTRATÉGIAS LÚDICAS APLICÁVEIS AO ENSINO DE PORTUGUÊS

A incorporação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no ensino de Língua Portuguesa apresenta-se como um fenômeno complexo que demanda análise criteriosa por parte dos educadores, visto que a seleção adequada de recursos digitais exige conhecimento técnico e compreensão pedagógica sobre como ferramentas podem potencializar o processo de aprendizagem linguística.

Conforme aponta Malta et al. (2024), o universo digital oferece um repertório extenso de possibilidades didáticas, que vão desde ambientes virtuais de aprendizagem até aplicativos especializados em produção textual, cabendo ao professor realizar escolhas que articulem objetivos educacionais com as características específicas de cada turma.

Quando se considera o contexto contemporâneo, no qual a presença de dispositivos digitais tornou-se ubíqua no cotidiano social, torna-se evidente a necessidade de repensar as práticas tradicionais de ensino de língua materna.

A transição gradual de métodos convencionais para abordagens que integram ferramentas interativas, conforme destacam Malta et al. (2024),



representa mais que uma simples atualização tecnológica, configurando-se como uma transformação paradigmática na maneira de conceber o processo educativo.

Nesse cenário, plataformas digitais especializadas, livros eletrônicos com recursos multimídia e vídeos interativos emergem como alternativas que podem revitalizar o ensino de aspectos linguísticos frequentemente considerados áridos pelos estudantes.

A relação entre tecnologia e desenvolvimento de competências linguísticas adquire contornos particulares quando se examina o potencial dos jogos educativos digitais. Silva (2024) argumenta que recursos, quando adequadamente incorporados ao planejamento pedagógico, transcendem a função de meros instrumentos de entretenimento, assumindo características de ferramentas cognitivas que estimulam o raciocínio linguístico e a criatividade expressiva.

A utilização de jogos digitais no ensino de português possibilita a criação de situações de aprendizagem nas quais os alunos, ao enfrentarem desafios progressivos em ambientes virtuais, desenvolvem habilidades de análise sintática, interpretação textual e produção escrita de maneira contextualizada e significativa.

O êxito na implementação dessas estratégias digitais depende, contudo, de fatores que ultrapassam a mera disponibilidade tecnológica. A formação docente para o uso crítico e criativo das TDICs revela-se como elemento determinante, pois somente professores que dominam aspectos técnicos e potencialidades pedagógicas desses recursos poderão empregá-los de maneira a enriquecer verdadeiramente o processo educativo.

Nessa perspectiva, conforme sugere Silva (2024), a capacitação continuada dos educadores deve enfatizar não apenas o manejo operacional das ferramentas, mas principalmente a reflexão sobre como integrá-las aos objetivos curriculares de maneira coerente e produtiva.

Aspectos motivacionais também merecem destaque na análise sobre a integração das TDICs no ensino de língua portuguesa. Observa-se que estudantes habituados ao dinamismo das interações digitais em seu cotidiano tendem a demonstrar maior engajamento quando as atividades escolares incorporam elementos tecnológicos familiares.



O fenômeno, entretanto, não deve ser interpretado como justificativa para a substituição indiscriminada de métodos tradicionais, mas sim como incentivo para a criação de abordagens híbridas que combinem o melhor dos dois universos. A combinação equilibrada entre atividades analógicas e digitais pode resultar em experiências educacionais mais ricas e abrangentes.

No que concerne especificamente ao desenvolvimento de habilidades linguísticas, pesquisas recentes demonstram que o uso criterioso de jogos digitais pode favorecer a aquisição de conteúdos gramaticais e o aprimoramento da competência comunicativa em suas múltiplas dimensões.

Ambientes virtuais que simulam situações reais de comunicação, por exemplo, oferecem oportunidades únicas para os estudantes praticarem variações linguísticas adequadas a diferentes contextos sociais, preparando-os para interações mais sofisticadas tanto na esfera acadêmica quanto na profissional.

A avaliação sistemática dos resultados obtidos com a implementação das TDICs no ensino de português constitui etapa fundamental para o aperfeiçoamento contínuo dessas práticas. Dados empíricos coletados em salas de aula que adotaram metodologias digitais indicam progressos significativos em indicadores como motivação discente, qualidade das produções textuais e capacidade de análise crítica de textos.

Portanto, as evidências reforçam a importância de investimentos tanto na infraestrutura tecnológica das escolas quanto na formação docente, criando condições favoráveis para que a integração entre tecnologia e educação linguística ocorra de maneira planejada e eficiente.

OS IMPACTOS DESSAS PRÁTICAS NA APRENDIZAGEM E NO DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS

A integração de práticas lúdicas no ensino de Língua Portuguesa configura-se como uma abordagem pedagógica que ultrapassa a dimensão meramente recreativa, assumindo características de estratégia didática capaz de potencializar o desenvolvimento linguístico e cognitivo dos estudantes. Frequentemente associada às primeiras etapas da educação básica, a ludicidade apresenta aplicabilidade em diversos níveis de ensino, oferecendo



alternativas metodológicas para o trabalho com conteúdos gramaticais, produção textual e análise literária que, tradicionalmente, são abordados de maneira formal e descontextualizada.

A ação de considerar as interações sociais mediadas por atividades lúdicas favorece a construção de ambientes colaborativos nos quais os estudantes, ao participarem de jogos linguísticos ou dramatizações literárias, desenvolvem competências comunicativas que vão além do domínio técnico da língua.

A necessidade de negociar significados, resolver conflitos interpretativos e articular discursos coerentes em situações simuladas contribui para a formação de sujeitos mais aptos a participar ativamente de diferentes esferas sociais. Conforme demonstram estudos recentes sobre metodologias ativas, quando os aprendizes vivenciam situações que exigem cooperação e tomada de decisão coletiva, ocorre um fortalecimento tanto das habilidades linguísticas quanto das capacidades socioemocionais. (Pinto; Souza, 2024)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao incluir as práticas lúdicas como componentes essenciais do processo educativo, sinaliza a importância de se repensar os modelos tradicionais de ensino de língua materna. Esse documento orientador, longe de sugerir a mera inserção de jogos e brincadeiras como elementos de distração, propõe uma articulação pedagógica na qual o lúdico sirva de eixo para a construção de conhecimentos cada vez mais complexos.

Nessa perspectiva, caberia aos educadores planejar atividades que, mantendo características de desafio e prazer próprias do universo lúdico, promovam também a reflexão metalinguística e o aprimoramento da competência comunicativa em suas múltiplas dimensões.

O potencial criativo inerente às atividades lúdicas merece análise particular quando aplicado ao ensino de Língua Portuguesa. O experimentar de diferentes papéis em jogos dramáticos ou ao construir narrativas colaborativas em ambientes virtuais possibilita aos estudantes têm a oportunidade de explorar variações linguísticas, registros formais e informais, além de estruturas textuais diversas, tudo isso em contextos significativos que facilitam a internalização de conceitos abstratos.



Pesquisas de Godoy e Dias (2024), no campo da psicolinguística, apontam que a memorização de regras gramaticais, quando associada a situações lúdicas que exigem sua aplicação prática, tende a ser mais duradoura e acessível para uso em diferentes circunstâncias comunicativas.

A transição entre diferentes etapas da educação básica, quando contempla uma progressão adequada das atividades lúdicas, pode resultar em ganhos significativos para a aprendizagem da língua portuguesa. Enquanto nos anos iniciais predominam jogos que trabalham aspectos fonológicos e vocabulário básico, nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio, as atividades podem assumir formatos mais complexos, como simulações de júri literário, produção de podcasts temáticos ou criação colaborativa de narrativas transmídia. A gradativa sofisticação das práticas lúdicas permite que os estudantes mantenham o interesse pelos estudos linguísticos ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades cada vez mais refinadas de análise e produção textual.

A atuação do educador nesse processo revela-se como elemento determinante para o êxito da abordagem lúdica. Mais que um simples mediador de brincadeiras, o professor de Língua Portuguesa precisa dominar tanto os conteúdos específicos da disciplina quanto as estratégias pedagógicas que permitam transformar atividades aparentemente simples em situações ricas de aprendizagem.

A observação atenta das interações entre os estudantes durante os jogos, a capacidade de fazer intervenções pontuais que ampliem as reflexões sobre a língua e o planejamento cuidadoso de sequências didáticas que articulem ludicidade e objetivos curriculares constituem competências indispensáveis para quem deseja implementar essa abordagem com propriedade.

Sullivan (2012) destaca que a qualidade das relações estabelecidas em sala de aula influencia diretamente os resultados da aprendizagem, sugerindo que ambientes nos quais os estudantes se sintam seguros para experimentar e errar tendem a produzir melhores desempenhos no domínio da língua.

Nesse sentido, as atividades lúdicas, ao criarem atmosferas mais descontraídas e acolhedoras, podem funcionar como catalisadoras de vínculos positivos entre educador e educandos, favorecendo não apenas a aquisição de conteúdos específicos, mas também o desenvolvimento integral dos aprendizes



como usuários competentes da língua portuguesa em suas diversas modalidades.

A articulação entre práticas lúdicas e processos de letramento no contexto do ensino fundamental revela-se como uma abordagem pedagógica que transcende a simples transmissão de conteúdos linguísticos, configurando-se como estratégia capaz de promover o desenvolvimento integral dos estudantes enquanto usuários competentes da língua portuguesa.

Quando analisada sob a perspectiva da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), essa relação adquire contornos ainda mais significativos, pois o documento orientador, ao valorizar a ludicidade como componente essencial do processo educativo, sugere caminhos para superar dicotomias tradicionais entre aprendizagem sistemática e experiências significativas.

Soares (2003), ao conceituar letramento como processo que ultrapassa a mera decodificação de códigos escritos, destaca a importância de situações que permitam aos aprendizes vivenciar práticas sociais de leitura e escrita autênticas. Nesse sentido, atividades lúdicas cuidadosamente planejadas podem funcionar como contextos privilegiados para a emergência de usos reais da linguagem, nos quais os estudantes, ao participar de jogos linguísticos ou dramatizações literárias, mobiliza conhecimentos sobre o sistema de escrita de maneira contextualizada e intencional. A riqueza dessas experiências reside precisamente na capacidade de conciliar desafios cognitivos com elementos de prazer e motivação intrínseca.

Dentre as diversas modalidades de atividades lúdicas aplicáveis ao ensino de língua portuguesa, os jogos de palavras merecem atenção especial pelo potencial que apresentam no desenvolvimento da consciência fonológica e no enriquecimento lexical.

Gomes (2007) demonstra que exercícios como cruzadinhas ou caça-palavras, quando incorporados ao planejamento pedagógico com objetivos claros de aprendizagem, podem estimular a reflexão metalinguística de maneira mais eficaz que abordagens tradicionais baseadas em repetição mecânica. A vantagem desses recursos encontra-se na capacidade de transformar aspectos formais da língua, frequentemente considerados áridos pelos estudantes, em elementos de desafio e descoberta progressiva.



A contação de histórias, analisada por Antunes (2001) como prática ancestral de transmissão cultural, adquire novas dimensões quando aplicada ao contexto do letramento escolar. O ouvir de narrativas cuidadosamente selecionadas e ao serem incentivados a recontá-las com suas próprias palavras, desenvolve habilidades de compreensão textual e noções sobre estrutura narrativa, coerência e coesão que serão fundamentais para suas produções escritas futuras.

A mediação docente nesse processo revela-se capital, pois cabe ao professor selecionar textos que apresentem desafios gradativos, propor questionamentos que estimulem a interpretação crítica e criar ambientes nos quais a apreciação literária possa florescer.

No que concerne à produção textual, Freire (1996) argumenta que a escrita criativa, quando trabalhada por meio de abordagens lúdicas, pode transformar-se em ferramenta poderosa para o desenvolvimento da competência escritora. Atividades como a composição colaborativa de narrativas, a criação de poemas visuais ou a produção de jornais escolares temáticos permitem que os estudantes experimentem diferentes gêneros textuais em situações comunicativas significativas, distanciando-se da redação artificial frequentemente associada ao ambiente escolar tradicional.

O caráter lúdico dessas práticas, longe de comprometer seu rigor linguístico, potencializa a aprendizagem ao criar contextos nos quais o erro pode ser ressignificado como parte natural do processo de construção do conhecimento.

A incorporação de tecnologias digitais, conforme aponta Araujo (2023), introduz novas possibilidades para o letramento lúdico, particularmente no que diz respeito ao desenvolvimento de multiletramentos. Aplicativos interativos que combinam elementos sonoros, visuais e textuais, quando utilizados de maneira criteriosa, podem oferecer experiências personalizadas de aprendizagem que respeitem os diferentes ritmos e estilos cognitivos dos estudantes.

A criação de histórias em quadrinhos digitais ou a participação em fóruns literários virtuais exemplificam como a tecnologia pode ampliar as fronteiras do letramento tradicional, preparando os aprendizes para as demandas comunicativas do século XXI.



O letramento científico, abordado por Carvalho (2008) como dimensão essencial da formação cidadã, também pode beneficiar-se de abordagens lúdicas. Experimentos simples que envolvam registro escrito de observações, elaboração de hipóteses e comunicação de resultados transformam a linguagem científica em instrumento concreto de investigação, afastando-a da abstração que frequentemente a caracteriza nos materiais didáticos convencionais. A ludicidade, nesse contexto, manifesta-se na curiosidade despertada pela descoberta e na satisfação decorrente da resolução de problemas reais.

Almeida (2012) ressalta a importância da leitura compartilhada como estratégia que combina ludicidade e letramento de maneira particularmente eficaz. Quando o professor assume o papel de leitor experiente, modelando entonações e pausas adequadas, e quando os estudantes são convidados a reencenar passagens significativas dos textos, cria-se um ambiente no qual a compreensão leitora desenvolve-se de maneira natural e prazerosa. A riqueza dessas interações reside na capacidade de transformar o texto escrito em objeto vivo de discussão e reinterpretação coletiva.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao preconizar a criação de ambientes pedagógicos ricos em estímulos multimodais, sugere caminhos para superar abordagens tradicionais de ensino da língua portuguesa que frequentemente dissociam forma e significado. Murais interativos, cantos de leitura temáticos e exposições de textos produzidos pelos próprios estudantes configuram-se como estratégias que, quando articuladas com atividades lúdicas, transformam o espaço escolar em território vivo de experimentação linguística (Brasil, 2018).

Kishimoto (2011) destaca que a incorporação de elementos culturais regionais nas práticas lúdicas de letramento pode ampliar o repertório sociocultural dos aprendizes, criando pontes entre o conhecimento escolar e suas vivências extraclasse. Brincadeiras tradicionais adaptadas para trabalhar aspectos fonológicos ou narrativas orais recontextualizadas como material para produção textual exemplificam como a valorização das culturas locais pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, conferindo maior sentido às atividades propostas.

A formação docente continuada, analisada por Gadotti (2000) como eixo estruturante de práticas pedagógicas inovadoras, revela-se imprescindível para



que a ludicidade transcenda o caráter meramente recreativo. Professores que compreendem os fundamentos teóricos subjacentes ao uso de jogos e brincadeiras no ensino da língua materna tendem a planejar sequências didáticas nas quais o divertimento articula-se intencionalmente com objetivos específicos de aprendizagem, garantindo que a aparente espontaneidade das atividades não comprometa sua eficácia educativa.

Embora a implementação sistemática de abordagens lúdicas enfrente obstáculos como escassez de recursos materiais e resistências culturais, Carvalho (2008) argumenta que a superação desses desafios depende menos de condições ideais do que da capacidade criativa dos educadores em adaptar propostas às realidades locais. A documentação e socialização de experiências bem-sucedidas entre pares pode funcionar como estratégia para disseminar alternativas viáveis mesmo em contextos com limitações estruturais, demonstrando que a qualidade das intervenções pedagógicas se relaciona mais com a competência profissional do que com a abundância de materiais disponíveis.

Soares (2003) demonstra que os benefícios das práticas lúdicas no desenvolvimento do letramento manifestam-se tanto no domínio cognitivo da linguagem quanto na esfera socioafetiva dos aprendizes. Estudantes que vivenciam situações nas quais a leitura e a escrita associam-se a experiências positivas de descoberta e criação tendem a construir relações mais autônomas e prazerosas com as práticas letradas, desenvolvendo habilidades técnicas e disposições favoráveis ao aprendizado contínuo ao longo da vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de analisar as relações entre ludicidade e letramento no ensino de língua portuguesa constatou que a integração de práticas lúdicas ao processo educativo transcende a mera estratégia motivacional, configurando-se como abordagem pedagógica capaz de articular desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Tradicionalmente associada a etapas iniciais da escolarização, a ludicidade revela potencial significativo quando aplicada de maneira intencional e contextualizada, permitindo que os estudantes vivenciem situações autênticas de uso da linguagem.



Os estudos revisados, entre eles os de Soares (2003) e Kishimoto (2011), demonstram que atividades como jogos linguísticos, dramatizações e produção textual criativa favorecem a aquisição de habilidades técnicas e a construção de repertórios discursivos mais amplos. Quando os educadores planejam sequências didáticas que combinam desafios cognitivos com elementos de prazer e descoberta, criam-se condições para que os aprendizes desenvolvam maior autonomia no uso da língua, transformando conhecimentos formais em ferramentas concretas de comunicação e expressão.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), ao incorporar o lúdico como componente essencial do processo educativo, reforça a necessidade de superar dicotomias entre rigor acadêmico e engajamento discente. Contudo, para que essa integração produza os efeitos desejados, torna-se imprescindível investir na formação continuada de professores, conforme destacado por Gadotti (2000). Educadores que compreendem os fundamentos teóricos subjacentes ao uso pedagógico de brincadeiras e jogos tendem a implementar práticas mais consistentes, nas quais a aparente informalidade das atividades não compromete seus objetivos didáticos.

Os desafios apontados por Carvalho (2008), como a escassez de recursos e resistências culturais, não devem ser interpretados como impeditivos, mas como elementos que demandam criatividade e adaptação. Experiências bem-sucedidas em contextos diversos evidenciam que a qualidade das intervenções pedagógicas se relaciona menos com condições materiais ideais do que com a capacidade dos educadores em ressignificar os espaços e materiais disponíveis, transformando limitações em oportunidades de inovação.

Por fim, observa-se que os benefícios das abordagens lúdicas no ensino de língua portuguesa manifestam-se em múltiplas dimensões, desde o desenvolvimento de competências linguísticas específicas até a formação de sujeitos mais críticos e participativos. Estudantes que experienciam o letramento como processo prazeroso e significativo tendem a estabelecer relações mais positivas com a leitura e a escrita, demonstrando maior motivação para engajar-se em práticas letradas ao longo da vida.

Assim, a ludicidade, quando articulada a propósitos educativos claros, consolida-se não como recurso secundário, mas como eixo estruturante de uma educação linguística verdadeiramente transformadora.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2001.

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

CARVALHO, A. M. P. **Formação de professores: A base de tudo**. São Paulo: Papirus, 2008.

ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa e de desenvolvimento da memória. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, v. 13, n. 15, p. 13-23, 2024.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, M. **Pedagogia da prática**. São Paulo: Cortez, 2000.

GODOY, Elena; DIAS, Luzia Schalkoski. **Psicolinguística em foco: linguagem– aquisição e aprendizagem**. Editora Intersaberes, 2024.

GOMES, N. L. **Educação, racismo e antirracismo: Branquitude e relações raciais em questão**. Brasília: MEC, 2007.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

Integrando tecnologia ao ensino de Língua Portuguesa. **IOSR Journal Of Humanities And Social Science** (IOSR-JHSS), Plataforma digital, p. 38 - 45, 17 maio 2024.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011. PINTO, Jacyguara Costa et al. A Importância da Atividade Lúdica na Educação Inclusiva. *Re-bena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, v. 7, p. 330-342, 2023. SOARES, M. **Letramento: Um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.



KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**: O brincar, a cultura e a educação. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MALTA, Daniela Paula de Lima Nunes et al. O Papel do professor na Era Digital:

PINTO, Jacyguara Costa; SOUZA, Ruth da Costa. A importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa no ensino fundamental. **Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, [S. l.], v. 9, p. 427–439, 2024.

SILVA, André Luiz da. Jogo da Força: o jogo educativo digital como suporte de

SOARES, M. **Letramento**: Um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

SULLIVAN, E. Critical thinking in clinical nurse education: application of Paul's model of critical thinking. **Nurse Education In Practice**, 12(6), 322-327, 2012.

THEOBALD, Ana Alice de Rezende Fonseca et al. O lúdico na educação: o uso da gamificação como metodologia ativa de aprendizagem. **Caderno Pedagógico**, v. 22, n. 7, p. e16456-e16456, 2025.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.