

## O LÚDICO EM AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA EM UMA ESCOLA DA REDE PÚBLICA MUNICIPAL DE ENSINO NO PIAUÍ

Raillany Vieira da Silva<sup>1</sup>  
Glória Maria da Luz Costa<sup>2</sup>  
Milena Cândido Borges<sup>3</sup>  
Orlando Lourenço Silva dos Santos<sup>4</sup>  
Ludmila Santos Andrade<sup>5</sup>

**RESUMO:** O presente artigo visa discutir a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo e interacional dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa na sala de aula. O lúdico no contexto escolar abre portas para as mais variadas possibilidades de atividades, brincadeiras, jogos, e diálogo com a Arte. Este estudo, tem como objetivo compreender como a ludicidade pode ser utilizada como método e prática de ensino na disciplina de Língua Portuguesa, indicando assim como o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento do eixo de ensino oralidade. Desse modo, a pesquisa busca evidenciar as contribuições da inserção e utilização das atividades lúdicas como práticas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem. No percurso metodológico, para a coleta de dados, utilizou-se dos instrumentos questionário e entrevista, com questões abertas que possibilitaram as discussões sobre o uso do lúdico no ensino. O vigente estudo acadêmico se propõe a realizar uma pesquisa bibliográfica a partir da coleta de dados para análise. Para fundamentação teórica as ideias de autores como: Piaget (1971), Jesus (2011), Dias (2013), Bakhtin (2014) dentre outros foram fundamentais. Os resultados obtidos apontam para a importância de um ensino que promova práticas pedagógicas pautadas no lúdico incentivando a participação tanto individual quanto coletiva dos estudantes nas atividades orais em sala de aula, discutindo a importância do lúdico para atender as necessidades diversas de aprendizagem, oferecendo assim atividades que promovam a interação, a ludicidade e que permita que as subjetividades possam emergir no processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Lúdicos. Ensino-Aprendizagem. Língua Portuguesa. Ludicidade.

### INTRODUÇÃO

Os trabalhos e atividades desenvolvidas acerca da utilização do lúdico em sala de aula, são importantes para no sentido de dar centralidade para essas discussões e incentivar pesquisas que descrevam como o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo e interacional dos alunos.

Para Brougère (2010) o lúdico dentro do processo educativo participa por meio do jogo enquanto atividade lúdica, que remete às situações ou atitudes que requerem uma

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Letras da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [raillanyvieira@ufpi.edu.br](mailto:raillanyvieira@ufpi.edu.br);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Letras da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [gloria.luz@ufpi.edu.br](mailto:gloria.luz@ufpi.edu.br);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Letras da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [milenaaborges304@ufpi.edu.br](mailto:milenaaborges304@ufpi.edu.br)

<sup>4</sup> Graduando do Curso de Letras da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [orlandolourenco@ufpi.edu.br](mailto:orlandolourenco@ufpi.edu.br)

<sup>5</sup> Professora orientadora: Doutora em Letras e Linguística, Professora Adjunta na Coordenação de Letras da UFPI - CSHNB, [ludmila.andrade@ufpi.edu.br](mailto:ludmila.andrade@ufpi.edu.br)

interpretação, um faz de conta, uma abstração, ou até mesmo uma brincadeira de faz de conta, portanto, nesse nível, enxertam-se nas atividades lúdicas metáforas ou sentidos derivados outros.

Assim o jogo e as atividades lúdicas podem ser destinadas tanto à criança quanto ao adulto, o lúdico não é restrito a uma faixa etária e, portanto, há a presença dos objetos lúdicos que podem ser os jogos, ou os brinquedos que apresentem um valor expressivo, abrindo possibilidades de ações coerentes com as representações, por isso a poesia apresenta um aspecto lúdico ao conferir a palavra um tratamento estético, metafórico capaz de desencadear significados novos, despertar emoções, lembranças, sensações e curiosidades a partir do jogo poético criado no trabalho estético com as palavras.

Assim, a fase de escolarização que conta com a infância e a adolescência, segundo Brougère (2010) é um dos momentos mais importantes de apropriação cultural em que acontecerá processos de apreensão e construção de imagens e representações diversas, sendo o contato com as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras que contam com a palavra como fundamento um aspecto importante e fundamental no processo de apropriação cultural e construção da identidade e subjetividade do sujeito em formação.

Na perspectiva do referido autor a cultura lúdica está imersa na cultura geral a qual o ser humano pertence, assim, os elementos presentes na poesia, na música, no humor, nas brincadeiras e jogos contribuem para a formação da cultura lúdica na infância e adolescência.

A eficácia da ludicidade dentro do ambiente educacional, se dá pelas constantes buscas de um ensino que privilegia o aprendizado dos discentes e pelas constantes possibilidades de alcançar os objetivos educacionais a partir de atividades que promovem a capacidade de imaginação, criação, elaboração e o raciocínio lógico. Assim as atividades desenvolvidas tendo o lúdico como metodologia de ensino, despertam nos alunos a vontade de aprender, de procurar por mais informações, assim como também abre portas para que a interação aconteça. O desenvolvimento, nesse ínterim, se dá pela vontade do saber, pela despertar da curiosidade e pelo processo interacional. As crianças, os adolescentes e adultos, quando entram em contato com o lúdico na sala de aula, aprendem brincando e, não somente, mas também entram em contato com as práticas sociais e culturais por estarem interagindo uns com os outros.

Dessa forma, quando os professores apresentam aos seus alunos as mais variadas possibilidades de aprendizagem, estes apresentam estão consequentemente apresentando o mundo, a sociedade em que vivem e o meio social e cultural em que os estudantes atuam e isso acontece de forma prazerosa. Por isso é importante pensar práticas pedagógicas que levem em consideração o lúdico promovendo assim a interação e um ensino pautado em atividades que desenvolvem não somente a capacidade de reproduzir conhecimentos, mas de pensar logicamente a aquisição dos conhecimentos e a utilização dos mesmos.

Nessa perspectiva, o interesse pelo tema se deu durante as observações do Estágio Supervisionado em uma Escola Municipal na cidade de Wall Ferraz no Piauí, na qual durante o processo de observação foi possível notar a ausência de atividades diversificadas durante as aulas de Língua Portuguesa<sup>6</sup>, e como os estudantes demonstravam para os docentes a vontade de ter atividades lúdicas durante as aulas da disciplina de LP.

Desse modo, percebemos a necessidade de discutir esse tema de modo a contribuir com as práticas pedagógicas e metodologias de ensino na tentativa de conferir ao lúdico um espaço de importância no planejamento das aulas de LP, não somente na escola em que a pesquisa se deu, mas nas escolas em geral. Possibilitando o conhecimento de atividades lúdicas e assim promovendo uma aprendizagem que dialogue com as questões da contemporaneidade e que esteja centrada nos estudantes viabilizando que o processo de ensino-aprendizagem aconteça de forma criativa, dialógica, fazendo com que o estudante possa interagir de forma natural com o meio social e com o conhecimento sistematizado, conhecendo os elementos que estão presentes na vida cotidiana.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica que objetiva evidenciar as contribuições da ludicidade dentro do contexto educacional, visando despertar o desenvolvimento dos alunos e a vontade de aprender por meio de um ensino que conte com metodologias diversificadas e de qualidade.

Perante o exposto, o percurso metodológico adotado para a realização deste estudo, envolveu diversas etapas como: a pesquisa realizada na escola por meio de investigação e coleta de dados, análise dos resultados envolvendo a presença do ensino por meio de atividades lúdicas em sala de aula, delimitação do tema, realização da

---

<sup>6</sup> Doravante L.P

pesquisa bibliográfica, coleta e análise de dados e análise destes para em seguida produzir o artigo.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa desenvolvida neste estudo, baseia-se na abordagem bibliográfica e pesquisa de campo. Gil (2008) afirma que dentre as modalidades de pesquisas científicas existentes, a pesquisa bibliográfica é aquela desenvolvida a partir de material já elaborado, como livros, teses, dissertações e artigos científicos.

Pesquisas bibliográficas encontram-se presentes principalmente no meio acadêmico com a finalidade de ampliar e aprimorar o conhecimento por meio de uma investigação científica e trabalhos já publicados. Sob a perspectiva de Amaral (2007) a pesquisa bibliográfica é uma etapa fundamental em todo trabalho científico, e que influencia em todas as etapas de uma pesquisa, na medida em que oferece o embasamento teórico para fundamentar as ideias do estudo. As etapas seguintes consistem no levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa.

Para a coleta de alguns dados que compõem o percurso metodológico, foi feita uma pesquisa de campo. Segundo Gil (2002, p. 53):

Basicamente, a pesquisa é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo. Esses procedimentos são geralmente conjugados com muitos outros.

Após as leituras do referencial teórico do ensino pautado em atividades lúdicas, o passo seguinte para a pesquisa foi aplicar um questionário composto por três perguntas, que questionava a forma como os estudantes da rede municipal de Wall Ferraz esperavam que as atividades fossem desenvolvidas por meio da perspectiva do lúdico, e como a professora regente da turma que estava à frente da pesquisa poderia contribuir para o desenvolvimento e entendimento dos discentes acerca das perguntas propostas. A realização do questionário se deu no dia 16 de fevereiro de 2024, no início do período letivo de 2024. O questionário foi realizado pela professora de forma interativa em que os estudantes interagiram fazendo sugestões, dando palpites e demonstrando interesse em

propostas de ensino a partir de jogos e atividades lúdicas demonstrando interesse em participar de atividades diversificadas nas aulas de língua portuguesa.

As perguntas contidas tinham por objetivo compreender a ideia dos estudantes sobre o significado das palavras “*ludicidade, brincadeira e aprendizagem*”. Ao serem questionados os estudantes pediram para a professora que explicasse o que seria ludicidade, e como isso poderia funcionar dentro das aulas de língua portuguesa. Após as explicações da professora os discentes compreenderam o significado da palavra ludicidade, e em seguida demonstraram interesse e motivação ao perceber as possibilidades de atividades diversificadas nas aulas de LP. O modelo do questionário contava com três perguntas que funcionavam como elemento norteador para a coleta de dados. As perguntas foram direcionadas aos estudantes e a professora esteve mediando a leitura das questões para a elaboração das respostas ao questionário.

**Questão 1:** *Como vocês interpretam as palavras “ludicidade, brincadeira e aprendizagem”?* Nessa primeira questão, eles compreenderam que todas essas palavras dizem respeito a uma espécie ou tipo de ensino ao qual eles não têm acesso, isso porque envolve brincadeiras. Com base no que os estudantes disseram, a professora que se fazia presente comentou e explicou para os alunos como ocorria o ensino lúdico e explicou de que forma este pode contribuir para a aprendizagem, já que os estudantes não tinham contato com esse tipo de ensino.

**Questão 2:** *Como é possível aprender brincando?* Esta segunda pergunta apresentou várias respostas diversificadas, mas que evidenciavam as maneiras e modos como a brincadeira poderia se fazer presente dentro da sala de aula. Os alunos comentaram que o ensino ao qual eles têm acesso é predominantemente tradicional, percebendo que para eles uma aula ou atividade desenvolvida através de brincadeiras era algo desconhecido de acordo com a realidade deles. A professora, por sua vez, diante a tal percepção dos estudantes e questionamentos sobre o porquê eles não tinham acesso a um ensino por meio do lúdico, durante as discussões para elaboração das respostas, se comprometeu a apresentar para a turma uma aula acerca de paródias e brincadeiras para que eles conhecessem na prática o ensino a partir da ideia de aprender brincando.

**Questão 3:** *Como acontece a interação e a obtenção de conhecimento por meio de atividades lúdicas?* A terceira e última questão foi bastante acolhida e desenvolvida por

eles. Muitos falaram sorrindo que a interação era subjetiva, pois todos estariam brincando juntos e estariam à procura de algo que seria pautado como objetivo. Ainda assim, foi possível observar que para eles a obtenção de conhecimento se daria por conta dos processos realizados durante o alcance dos objetivos da brincadeira, jogo ou dramatização a depender do conteúdo em questão.

Posto as perguntas, a professora contribuiu para a pesquisa e logo pediu para os alunos colocarem seus assentos formando uma roda, e após esse momento, foi possível concluir a pesquisa por meio de uma roda de conversa, a partir da avaliação da entrevista e dos questionamentos que os alunos responderam, de modo que a professora acolheu as respostas e interagiu com os estudantes explicando sobre o ensino de LP a partir do lúdico.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

As atividades desenvolvidas por meio da ludicidade desempenham um papel bastante significativo para os alunos, pois possibilita o acesso a recursos já conhecidos por eles por fazerem parte da vida cotidiana. Além disso, tais atividades os capacitam na reprodução do processo interacional. Nesse sentido, Vygotsky (1998) acredita no princípio de que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades humanas. Com base nisso, a brincadeira, ou seja, as atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula, cooperam significativamente para o processo de constituição do sujeito.

Em relação ao brincar, Piaget (1971) menciona que, quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. Importante ressaltar que Vygotsky (1998) propõe uma teoria diversa a de Piaget (1971), entretanto aqui fazemos referência aos dois, por se tratar da importância do brincar para a criança, questão discutida pelos dois autores. A criança, nesse processo, compreende que o objetivo a ser alcançado na brincadeira ou jogo envolvem as razões prazerosas que estão presentes no ato de brincar.

Sob essa perspectiva, Jesus (2011) correlaciona a importância que a brincadeira representa para o desenvolvimento dos indivíduos em geral, pois quando a criança brinca se desenvolve e articula conceitualmente seus processos psicológicos. Partindo disso, outros autores também fazem a relação entre o brincar e a aprendizagem, como por

exemplo, Pinto e Tavares (2010), que concordam que o brincar envolvendo a utilização do jogo, da brincadeira e do brinquedo, pode ser a forma mais eficiente para a aprendizagem porque essa prática desenvolve e aprimora a habilidade de aprender a pensar, buscar soluções, resolver questões do jogo o que promove o raciocínio, o pensamento lógico e a capacidade de negociar quando se trata de um jogo ou brincadeira coletiva.

A priori, o acolhimento dos professores ao trabalhar com os alunos atividades lúdicas dentro da sala de aula, torna-se importante na preparação de formação do discente. A educação que é integrada com as ideias do ensino pautado no lúdico apresenta uma probabilidade maior de despertar ou promover o desenvolvimento cognitivo da criança ou adolescente, favorecendo o fortalecimento do aprendizado em constante etapa do conhecimento e do alcance de saberes que são efetuados por atividades que contam com a arte e o brincar na vida cotidiana. Nesse viés os referidos autores afirma que

O lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente... Alguns profissionais desconsideram o lúdico como fator importante no processo ensino-aprendizagem. Por esse motivo não desenvolvem atividades lúdicas e mantêm a resistência ao dizer que o trabalho com a ludicidade acarreta desorganização (PINTO; TAVARES, 2010, p. 20)

É notório que o ensino a partir do lúdico ainda é muito pouco considerado como prática de ensino ou metodologia eficiente para a aprendizagem, para muitos professores, essas práticas de ensino incorporam a presença do inesperado e, portanto da desorganização e, por isso não assegura nenhuma vantagem para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. Entretanto esta é uma ideia equivocada, afinal as situações de ensino e aprendizagem não podem necessariamente ser controladas pois conta-se com os questionamentos dos estudantes, as novas ideias e interações que podem surgir a partir do jogo. Por isso consideramos que os benefícios do lúdico como prática de ensino são inúmeros, mas é preciso que os docentes tenham não só interesse, mas também disposição para torná-los presentes e eficientes no cotidiano do chão da sala, incentivando prioritariamente a interação conforme as ideias de Bakthin (2014) e o desenvolvimento das habilidades sociais dos alunos.

Com base na afirmação de Dias (2013), a ludicidade desperta um interesse recíproco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para execução e alcance

de seus objetivos, nos quais mobilizam esquemas mentais, ativando as funções psíquicas, neurológicas e as operatórias mentais das crianças e adolescentes estimulando o pensamento. Corroborando com essa ideia Pinto e Tavares (2010) afirmam:

Através do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que o ele oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, liberar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo (PINTO; TAVARES, 2010, p. 30).

A presença do lúdico dentro do ambiente educacional se faz importante tanto para o educando quanto para o educador, pois coopera na ativação de fenômenos neurais, sociais e culturais que estão presentes nas suas rotinas, evidenciando assim de forma diversificada o contato com os conceitos sistematizados das ciências no processo de escolarização, bem como desenvolvendo maior possibilidade de contato com outros meios educativos que desdobram e promovem o aprendizado. Segundo Jesus (2011), uma postura lúdica não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas sim aquela que caracteriza e utiliza os elementos do jogo ou da brincadeira, nos modos de ensinar do professor, isso pode acontecer tanto na seleção de conteúdos, quanto na escolha de metodologias utilizadas e, conseqüentemente ao levar em conto o papel do aluno como participante da construção do próprio conhecimento. Isso posto, é importante ressaltar que para os autores ao fazer isso:

O professor reconhece a importância da ludicidade e tem uma postura ativa nas situações de ensino. O aluno, nessa situação, aparece como sujeito da aprendizagem, em que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade. Sendo sujeito do processo pedagógico, no aluno é despertado o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista (PINTO; TAVARES, 2010, p. 21).

É importante que os professores estejam sempre atentos e que busquem desenvolver atividades que incentivem a interação ao tratar os conteúdos, privilegiando atividades e formas de ensinar que desenvolvam o “ato de aprender” citado por Libâneo (2013) com criatividade de modo a despertar o interesse dos alunos, pois quando o “ato de ensinar” apresenta a possibilidade de participação e intuição dos estudantes, surge assim



a produtividade por partes deles e isso se dá pelo fato de que os alunos gostam de conteúdos que permitem uma socialização, um diálogo e interação, podendo compartilhar as aprendizagens, oferecendo a possibilidade de estimular a expansão e o compartilhamento de suas ideias.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

As atividades desenvolvidas a partir do ensino pautado no lúdico são importantes para o contexto de ensino e aprendizagem, pois o desenvolvimento assegurado pela ludicidade amplia os conhecimentos dos alunos por meio de marcos vivenciados por eles. Quando os estudantes tem acesso aos conteúdos que são articulados com a música, o teatro, a paródia, os jogos, brincadeiras e a interação, a possibilidade de engajamento desses estudantes é ampliada. Além disso, o professor está promovendo as possibilidades de aprendizagem dos discentes fazendo o uso da sistematização de conceitos científicos e artísticos no processo de sistematização do conhecimento, tornando assim a aprendizagem mais próxima da realidade cotidiana dos alunos.

O contato com materiais didáticos diversificados em sala de aula, se faz necessário quando o intuito é incentivar a curiosidade, os questionamentos, o pensamento crítico e o desempenho dos alunos. Ensino pautado na pedagogia tradicional, sem a apresentação de novos recursos e da possibilidade de interação entre os estudantes não se mostra interessante para os estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Entretanto, ainda assim, na estimativa do processo da pesquisa, diante das respostas dos estudantes e da interação dos alunos com a professora no momento de respostas as perguntas que elaboramos, identificamos que esse método de ensino predomina nas aulas de LP da escola pesquisada. No processo de respostas às perguntas os próprios estudantes perceberam que o ensino poderia ser diferente e pediram para a professora que inserisse atividades que promovessem a ludicidade, palavra conhecida no momento da pesquisa, e questionaram o porquê de não terem acesso a essas atividades e práticas de ensino, inclusive sugeriram atividades para que o lúdico participasse mais das aulas de LP.

Nesse aspecto, mediante a coleta de dados, foi possível perceber por meio das respostas dos estudantes a entrevista discursiva elaborada por nós e aplicada pela professora, que o ensino pautado na ludicidade, infelizmente ainda não é considerado como uma prática de ensino ou metodologia nas aulas de LP, dos alunos dessa escola da rede

municipal de ensino da cidade de Wall Ferraz no estado do Piauí. Os métodos utilizados ainda estão pautados prioritariamente ao livro didático, ou seja, todo o conteúdo exposto e aplicado, acontece por meio as práticas de ensino tradicionais, sem o incentivo da interação ou de outras práticas de ensino. Nesse sentido, ao considerar as respostas elaboradas pelos alunos e pontuadas pela professora, foi possível verificar que o ensino tradicional ainda faz parte da fundamentação teórica e prática no ato de ensinar da professora e no ato de aprender dos alunos desta escola.

Para além disso, por meio da pesquisa, pôde-se evidenciar dois fatos: os alunos não conheciam o ensino lúdico, e nem mesmo o significados dessa palavra, isso porque não foram apresentados a essas práticas de ensino, bem como a atividade docente não promovia atividades diversificadas no ensino, isso pode se dar por diversos fatores como o costume em utilizar apenas o livro didático, ou por orientação da gestão escolar, ou ainda por determinação da secretaria municipal de educação, ou por outras questões subjetivas e alheias aos questionamentos elaborados por nós. Posto isso, na roda de conversa que se seguiu após a entrevista, tornou-se necessário explicitar e debater sobre como tal ensino poderia ampliar as possibilidades de aprendizagem para os alunos. A professora, de forma gentil e aberta, acolheu o objetivo da pesquisa e apresentou para os alunos o significado das palavras” ludicidade, brincadeira e aprendizagem” e verificamos que após a explicação, os alunos imediatamente pediram para experimentar o ensino lúdico nas aulas de Língua Portuguesa.

Ademais, a entrevista interativa possibilitou a compreensão da necessidade de atender as necessidades de aprendizagem dos alunos, pois muitos relataram dificuldades em aprender conteúdos voltados para as normas gramaticais, ao que a professora pontuou que experimentaria novos métodos de ensino propondo atividades lúdicas para que eles pudessem experimentar novas formas de aprender.

O que se pode afirmar é que novos métodos serão incorporados para os discentes da rede municipal na cidade de Wall Ferraz. Pois diante a pesquisa, a professora de língua portuguesa pôde perceber que se faz necessário articular conteúdos que buscam instigar pela interação, pelo desenvolvimento social, intelectual e cultural dos alunos. Esses novos métodos se desenrolaram com a mesclagem de língua portuguesa e arte.

Portanto, percebe-se que o objetivo da pesquisa foi amplamente alcançado. A ludicidade que não era conhecida pelos alunos dessa turma da rede municipal de ensino,

entretanto após as discussões sobre o tema a partir da entrevista, houve um acordo entre docente e discentes para que o lúdico começasse a participar das aulas de LP. Tanto os alunos quanto a professora que participou da pesquisa, consideraram como satisfatório o intuito da pesquisa. Vale ressaltar que se faz necessário pensar em estratégias que fomentem a curiosidade e que incentivem a curiosidade e o ato de aprender dos alunos. Os professores devem sempre estar abertos ao diálogo com os estudantes e ativos na busca de recursos que ampliem as possibilidades das práticas e metodologias de ensino.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao realizar esta pesquisa, foi possível alcançar os objetivos propostos por ela. A discussão sobre a necessidade de incorporar o ensino lúdico nas aulas de LP foi importante para que estudantes e professora reconhecesse as vantagens e a necessidade de ampliar as possibilidades nas práticas de ensino e aprendizagem. Com base nisso, ressaltamos a importância da ludicidade como instrumento de desenvolvimento intelectual, social e cultural dos estudantes. O processo de ensino-aprendizagem, foi pauta de interação e diálogo expandindo assim a consciência crítica dos alunos da rede municipal de ensino do município de Wall Ferraz sobre o ato de ensinar e o ato de aprender.

Posto isso, acreditamos que o ato de ensinar que promova atividades e práticas de ensino a partir da ludicidade deve fazer parte das metodologias de ensino dos professores superando e atravessando a utilização dos métodos tradicionais que permeiam a sistematização dos conhecimentos de língua e linguagem nas aulas de Língua Portuguesa.

### **REFERÊNCIAS**

AMARAL, J. J. F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. Fortaleza, CE: Universidade Federal do Ceará, 2007. Disponível em: Acesso em: 01 set. 2020

BAKHTIN, M. M. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico da linguagem. São Paulo: Hucitec, 2014.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

DIAS, Elaine. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação e Linguagem** – Artigos – ISSN 1984 – 3437. Vol. 7, n° 1, 2013.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo, SP: Atlas, 2008. p.75-88.

JESUS, Michele Maria de. **O Lúdico no Processo de Ensino-aprendizagem na Educação Infantil**. São Paulo, 2011.

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

PINTO, Cibele Lemos; TAVARES, Helenice Maria. O Lúdico na Aprendizagem: aprender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235 – Uberlândia/MG, 2010.

PIAGET, L. E. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SILVA, Marinês da; SILVA, Marisane da; SANTOS, Juliano Ciebre dos. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem**. Atalaia/MT: FAEL, 2014.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 1998.