

## O USO DA METODOLOGIA LÚDICA COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA.

Rayana Paranatinga Gomes<sup>1</sup>  
Leticia Louise Tavares Silva<sup>2</sup>  
Izaías Serafim de Lima Neto<sup>3</sup>

### RESUMO

A presente pesquisa é resultado da experiência do Estágio Supervisionado em Língua Portuguesa II, Modalidade Regência, realizado no ensino fundamental e médio, em duas escolas estaduais de Oiapoque/AP. O município de Oiapoque, localizado na fronteira franco-brasileira, tem uma população de quase 28 mil habitantes, seu índice de desenvolvimento educacional é de 3,8. Possui o distrito de Clevelândia do Norte, área militar, também a Vila Brasil e Vila Vitória, além disso, muitas comunidades e línguas indígenas e ainda faz fronteira com o departamento ultramarino francês Saint George. Sendo assim, Oiapoque é um berço de variações linguísticas, com uma majestosa beleza natural, rica em flora e rios. A partir deste contexto social e das observações do estágio, constatou-se dificuldades de leitura e escrita por conta da falta de atenção dos alunos. Como estratégia para sanar essas dificuldades, adotou-se para as ações da regência a metodologia lúdica, como auxílio nas aulas de Língua Portuguesa. Assim, o artigo consiste em mostrar que as estratégias de ludicidade podem ser usadas como metodologia para alunos do nível Fundamental e Médio para tornar as atividades pedagógicas dinâmicas e a aprendizagem prazerosa. Para fundamentar o trabalho estão presentes os seguintes autores: Antunes (2003), Bacelar (2009), Base Nacional Comum Curricular (2018), Gouveia (2019), entre outros. Com o uso da metodologia lúdica, os resultados foram: os alunos apresentaram participação ativa nas atividades, a sala de aula ficou descontraída e houve mais compreensão dos conteúdos abordados.

**Palavras-chave:** Estágio Supervisionado, Língua Portuguesa, Dificuldades, Metodologia Lúdica.

### INTRODUÇÃO

Antunes (2003) descreve alguns dos fatores que contribuem para a falta de sucesso escolar, como, por exemplo, os alunos “carregam” algum trauma por conta de alguma experiência ruim e por isso chegam a considerar a disciplina de Língua Portuguesa chata.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Letras Português e Francês da Universidade Federal do Amapá - Campus Binacional - UNIFAP, [rayanaparanatinga@gmail.com](mailto:rayanaparanatinga@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Letras Português e Francês da Universidade Federal do Amapá - Campus Binacional - UNIFAP, [leticialouise4@gmail.com](mailto:leticialouise4@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduado pelo Curso de Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB; Mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte; Doutor em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. [izaiaasserafimneto@unifap.br](mailto:izaiaasserafimneto@unifap.br).



Antunes também menciona sobre o professor inovador, aquele que busca descobrir maneiras para produzir conhecimento junto com os alunos.

A presente pesquisa é o resultado das observações durante as ações da disciplina Estágio Supervisionado em Língua Portuguesa II - Modalidade Regência. Realizado em duas escolas estaduais, no município de Oiapoque, nas turmas do Ensino Fundamental e Médio. Durante o período de estágio, foram observadas dificuldades de escrita e leitura, talvez pela falta de atenção dos alunos.

Na turma do 6º ano, os alunos eram agitados e a professora tinha que estar chamando atenção constantemente. Já na turma do 3º ano, os alunos eram mais contidos, porém, o professor parecia estar falando sozinho, pois os alunos estavam concentrados em outras coisas. É diante dessas observações que se utilizou a metodologia lúdica como auxílio na regência do estágio, como estratégia para incentivar a participação ativa dos alunos, a concentração e compreensão do conteúdo e a realização das atividades. Além disso, promover aulas divertidas e desfazer o equívoco de que a aula de Língua Portuguesa é chata.

Com base no exposto, o objetivo deste trabalho é mostrar que o método lúdico não serve apenas para a fase de alfabetização, que alunos do nível Fundamental e Médio também podem ter contato com atividades dinâmicas que trazem oportunidade de compartilhamento de conhecimento de forma prazerosa.

Para fundamentar o trabalho está presente a busca bibliográfica nos estudos dos seguintes autores: Antunes (2003), Bacelar (2009), Base Nacional Comum Curricular (2018), Gouveia (2019), entre outros. A pesquisa precisou apenas de documentação para a realização do estágio dentro das escolas, orientação do ministrante da disciplina, supervisão dos professores de sala, preparação das aulas e fabricação do *Jogo dos Narrativos*, para o ensino fundamental, da dinâmica com a caixa de perguntas e respostas, para o ensino médio. Dentro da pesquisa também se encontra o aproveitamento de um questionário realizado durante o a disciplina de Psicolinguística.

O conteúdo foi desvinculado de práticas tradicionais. Com o uso do Jogo dos narrativos, a exposição do conteúdo por meio de cartolina e a dinâmica de perguntas e respostas com uso de som, proporcionam, além da diversão, a curiosidade e consequentemente a interação dos alunos, além de exercitar a *leitura*, a *escrita*, a *oralidade* e o foco. Também conseguiram debater e questionar no momento da aula em ambas as turmas.

## REFERENCIAL TEÓRICO



Para Antunes (2003) o insucesso escolar pode ter vários motivos, por exemplo, o aluno teve uma experiência ruim em algum momento de sua vida e por isso “carrega” medo e não participa das aulas, não consegue tirar dúvidas e dessa forma, não desenvolve, se sente inferior, acha a aula chata e difícil.

Diante disso, como fator das dificuldades dos alunos do ensino fundamental e médio, a *falta de concentração* nas aulas de Língua Portuguesa e Trilha foi identificada como um dos motivos do insucesso na aprendizagem de leitura e escrita. Para tentar saná-la, foi adotada a metodologia lúdica como ferramenta de auxílio do ensino de Língua Portuguesa para o êxito do ensino e aprendizagem. Sobre a importância da metodologia lúdica no ensino de Língua Portuguesa, Mello (et al. 2014, p. 184) destaca:

Trabalhar com a ludicidade é, certamente, propor aos alunos um método interessante, um meio eficiente para envolvê-los nas atividades escolares, promovendo aprendizagens. A inserção de práticas lúdicas, além de motivá-los, atribui ao ensino de Língua Portuguesa um caráter interativo, ou seja, a aula torna-se instigante, ocorre a integração entre a turma, o professor e o conteúdo. Além disso, há o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita desvinculando-se de práticas tradicionais.

Segundo Costa (2022, p. 01) as atividades que envolvem ludicidade são legitimadas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN's).

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais a ludicidade veio fazer parte da escola como estratégia para o ensino aprendizagem, uma criança faz uso do lúdico como forma de interação com o meio e com as outras pessoas, as atividades lúdicas não são restritas apenas a jogos e brincadeiras, mais uma variedade de ideias que buscam o prazer e aprendizagem dos sujeitos.

No ensino fundamental a turma do 6º ano, estava bastante agitada, havia muita conversa paralela. A Professora se esforçava muito para ter a atenção de todos e conseguir realizar a aula planejada. No ensino médio, a turma do 3º ano conversava, mas na hora das explicações do professor eram muito tranquilas, pois os alunos ficavam concentrados em outras coisas, por exemplo, celular, fone de ouvido, dormindo, e um ou dois alunos realmente prestavam atenção na aula.

De acordo com as autoras Conrada e Silva (2006), crianças entre 11 a 15 anos estão passando por transformações biológicas em seus corpos, e por isso estão focadas em tantas outras coisas que não conseguem se concentrar nas aulas. Como estratégia para tentar vencer os fatores de desconcentração e o mito da aula de Língua Portuguesa ser chata, se fez o uso da metodologia lúdica no período da regência.



Conforme destaca Bacelar (2009), o lúdico não é apenas sobre atividades nas quais se inserem brinquedos e jogos, o lúdico pode ser também a ludicidade, ou seja, a diversão de fazer com que o sujeito experimente novos conhecimentos de uma forma integradora no qual afete o “[...] sentimento, pensamento e a ação, de forma plena. [...]” (Bacelar, 2009, p. 25).

Sobre a função da prática de ludicidade, destaca-se que:

*O lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização. Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal. Assim, a ludicidade, como uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira.* (Bacelar, 2009, 26) (grifos nossos).

A ludicidade afeta o sujeito dando a ele uma alegria, um prazer em realizar uma atividade lúdica, em conhecer, compreender e reproduzir um assunto novo e até mesmo complexo, pois como aponta Bacelar (2009), nem toda atividade lúdica oferece ao aluno uma vivência de ludicidade, isto é, não afeta o interior do sujeito e se não afeta esse sujeito não consegue desenvolver a aprendizagem.

Na tentativa de fazer com que todos os alunos prestassem a devida atenção, os conteúdos do ensino fundamental e médio foram associados a atividades dinâmicas. O *Jogo dos narrativos* para a turma do 6º ano e para o 3º ano se fez o uso de cartolinas para expor o conteúdo e junto delas uma *brincadeira dinâmica* com uso de uma *caixa de papelão* com perguntas e respostas e o auxílio de *som na sala de aula*.

Sendo assim, uma forma de inovar o ensino de Língua Portuguesa. Como defende Antunes (2003), a nova orientação do perfil de um Professor consiste no seu papel inovador para ensinar “[...]aquele do pesquisador, que com seus alunos (e não, “para” eles), produz conhecimento, o descobre e o redescobre. Sempre.” (Antunes, 2003, p. 36).

No ensino fundamental o conteúdo foi a tipologia *Narração* com uso de gêneros textuais como conto, fábula e lendas. No ensino médio o assunto foi sobre *Técnicas de redação* dissertativa argumentativa. O *Jogo dos narrativos*, a exposição do conteúdo por meio de cartolina e a dinâmica de perguntas e respostas com uso da caixa de papelão e de som, proporcionam, além da diversão, a curiosidade e consequentemente a interação dos alunos, além de exercitar a *leitura*, a *escrita*, a *oralidade* e o foco. Também conseguiram debater e questionar no momento da aula em ambas as turmas.



Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), uma das competências gerais a serem desenvolvidas no ensino de Língua Portuguesa diz respeito ao exercício da curiosidade intelectual:

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. (Brasil, 2018, p. 09).

Nos terceiros anos, a experiência com o lúdico despertou atenção dos alunos, foi trabalhado a estrutura da redação, as conjunções que deveriam estar presentes no texto, as perguntas a serem respondidas na proposta de intervenção, assim como o professor da turma também trabalhava com eles. Como uma das temáticas do repertório cultural, foi abordado a *problemática do lixo*, que é um tema presente na realidade do município de Oiapoque.

A orientação principal, a estrutura de um redação e o detalhamento de cada parte do texto (introdução, desenvolvimento e conclusão) foi ensinado o que deveria estar inserido, como, por exemplo, as fontes das informações que eles deveriam citar e as que não poderiam, por não serem confiáveis.

Ainda com a BNCC (2018, p. 508) no ensino médio os alunos desta etapa precisam possuir essa habilidade de saber utilizar fontes científicas principalmente como fundamento da defesa de ideias.

(EM13LP12) Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada, para que o texto a ser produzido tenha um nível de aprofundamento adequado (para além do senso comum) e contemple a sustentação das posições defendidas.

A questão da linguagem formal e informal também foi abordada na redação, na intenção de lembrá-los de que elas existem, que não são consideradas erradas ou certas, mas são usadas para diferentes situações. Dessa forma, foi repassado o que Antunes defende, que o aluno precisa saber diferenciar o que são regras de gramática e o que não são regras de gramática.

Através da dinâmica com perguntas dentro uma caixa de papelão que passeava de mão em mão, acompanhada de som, trouxe oportunidade para os alunos encararem o mundo intelectual de uma forma divertida, sem deixar de lado o objetivo de ensinar algo sério e que vai fazer parte da vida deles seja para a prova do Enem, ou para qualquer momento profissional no futuro.



Mesmo que a atividade lúdica promova tantas qualidades no modo de ensinar e de aprender, há resistência a essa prática por parte dos educadores. Alguns fatores que causam essa falta de uso da metodologia lúdica tem a ver primeiramente com a questão de que o lúdico serve apenas para crianças em fase de alfabetização.

No entanto, os estudos de Costa (2022) mencionam que a atividade lúdica existe desde o período primitivo, comprovado pelos desenhos e pinturas que essa sociedade deixou. Também destaca-se a idade média, época em que o lúdico já se fazia presente nos jogos dos gregos, como exercício para o corpo e para os princípios dos homens desta época.

Outros fatores têm a ver com a falta do recurso financeiro, o espaço adequado das salas de aula, a falta de tempo do professor tão sobrecarregado com a grande quantidade de turmas. Essas dificuldades foram identificadas através de um questionário realizado, durante a disciplina de Psicolinguística, na Escola Estadual Joaquim Caetano da Silva com uma Professora do ensino fundamental. Perguntada: Há algum desafio ao trabalhar com o método lúdico? Se sim, explique quais. Resposta:

*–A maior dificuldade é em relação à estrutura, pois as salas não são tão grandes e o professor precisa produzir ou investir em materiais para propiciar jogos, brincadeiras dentre outras.*

Na teoria, Antunes menciona que parece não faltar respaldo ao professor para adotar novas práticas para inovar a aula, como por exemplo, os documentos que regem a educação brasileira (BNCC, LDB, PCN). No entanto, na prática não vemos respaldos ao profissional de educação, no aspecto financeiro.

Para Libânio (2008, p. 76-77 *apud* GOUVEIA, 2019, p. 11) a falta de valor à profissão professor implica nos moldes sociais e econômicos, isso se deve ao governo:

[...] na prática, os governos têm sido incapazes de garantir valorização salarial dos professores, levando a uma degradação social e econômica da profissão e a um rebaixamento evidente da qualificação profissional dos professores de todo país [...].

De acordo com Vieira (2019), as funções do professor em prol da educação com qualidade estão estabelecidas na Lei nº 9.394/1996 das Diretrizes e Bases da Educação Nacional no Art. 13. Mas vale frisar que, de acordo com Vieira, as funções do professor precisam de apoio direto e indireto, para que dessa forma qualifiquem a educação.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO



A metodologia lúdica permitiu uma prática fora do tradicionalismo, pode-se exercitar a curiosidade dos alunos, transformar a sala de aula em um ambiente confortável e dinâmico, causar uma competição benéfica entre eles, permitiu oportunidades para expressarem-se. Os mais tímidos participaram mesmo que apenas com os olhos vidrados.

### Ensino Fundamental

A metodologia lúdica foi apresentada aos alunos no dia 23/08/2024, segunda aula na modalidade regência, sendo, então, o *Jogo dos Narrativos*. Primeiramente, foi realizada a explicação do que é uma narração e quais os elementos narrativos. Após, com o auxílio do conto (Rick e a Girafa), da primeira regência, foram feitas comparações para que os alunos pudessem perceber a inserção dos elementos narrativos dentro do presente texto, conforme as explicações de cada elemento, foram sendo apontados dentro do conto.

Quanto a estrutura do jogo, trata-se de um painel em TNT na cor azul com quadrados coloridos, simbolizando bolsos. Os bolsos nas cores amarelo, vermelho e branco, cada um deles com o nome de um elemento da tipologia narrativa, como, por exemplo: Narrador de 1º e de 3º pessoa; Narrador observador e o onisciente; Personagem protagonista, antagonista e figurante; Tempo cronológico e psicológico; Espaço físico e social; Clímax; Enredo começo, enredo meio, enredo fim. Os bolsos, em papel cartão, foram colados no painel de TNT, apenas a parte superior fica salva como se fosse literalmente um bolso.

**Figura 29:** Segundo dia de regência (ensino) a partir do “Jogo dos Narrativos”



**Fonte:** Elaboração própria

Foi trabalhado também o gênero fábula intitulado “A formiga e a cigarra” e o gênero lenda intitulado “A lenda da Vitória-régia” (Walcyr Monteiro). Os alunos realizavam a leitura



do texto e depois identificavam os elementos narrativos presentes. Funcionou da seguinte forma, algumas partes do texto foram destacados em tiras, em cada uma dessas tiras havia os elementos: Narrador, personagem, espaço, tempo e enredo. Além de realizarem a interpretação, os alunos, ainda em suas carteiras, identificavam um determinado elemento nos textos e se dirigiam à mesa da professora para pegar a tira que descrevia o elemento identificado, faziam a leitura em voz e o aluno depositava a tira no respectivo bolso.

O resultado da dinâmica do jogo funcionou da seguinte forma e com as seguintes perguntas e respostas:

- \_ No texto, há narrador? (estagiária)
- Sim! (alunos)
- E qual narrador, de 1º ou de 3º pessoa? (estagiária)
- (sem respostas)
- Vocês lembram que nós falamos que o narrador é aquele que conta? (estagiárias)
- Sim! (alunos)
- Quando ele conta algo sobre ele, o narrador é de ...? (estagiária)
- Primeira pessoa! (alunos)
- E quando ele conta algo sobre outra pessoa, ele é o narrador de...? (estagiária)
- De terceira pessoa! (alunos)
- Na história que nós lemos o narrador está contando algo sobre ele ou sobre outra pessoa? (estagiária)
- Sobre outra pessoa! (alunos)
- Então qual é o narrador dessa história? (estagiária)
- É o narrador de terceira pessoa! (alunos)
- Muito bem! Vocês acertaram. Quem quer vir até a mesa pegar o papelzinho que encaixa no bolso narrador de 3º pessoa? (estagiária)

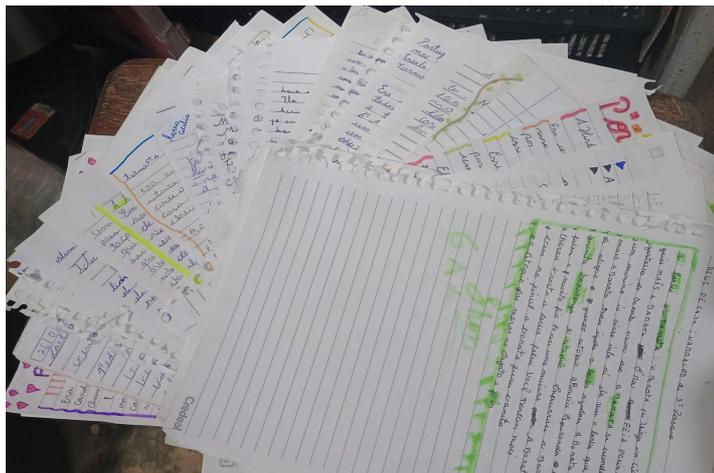
Depois desses contatos com a metodologia lúdica, através do *Jogo dos Narrativos*, foi pedido aos alunos que trouxessem para a próxima aula uma narrativa de autoria própria e que os trabalhos ficariam expostos no *Campus Binacional*, no Laboratório de Letras para que qualquer pessoa pudesse ler, ou seja, deveriam caprichar, pois teriam leitores.

Antunes (2003, p. 47) defende que “O professor não pode, sob nenhum pretexto, insistir na prática de uma escrita escolar sem leitor, sem destinatário; sem referência, portanto, para se decidir sobre o que vai ser escrito.”. O fato dos alunos narrarem sobre momentos que eles vivenciaram e com autoria deles, foge de práticas tradicionais, como afirma Antunes



(2003), é um tipo de escrita cheia, com vivências e elementos da realidade que eles estão inseridos socialmente.

**Figura 30:** Último dia de regência (avaliação) construção de narrativas



Fonte: Elaboração própria

### Ensino Médio

A metodologia lúdica foi apresentada aos alunos no dia 21/10/2024, primeiro dia da modalidade regência no 3º ano, com o conteúdo “Técnicas de redação”. Foi exposto o conteúdo em cartolina, já produzido. Os alunos conseguiram prestar atenção, eles viram a estrutura de uma redação simples, sendo explicado o que deveria ser apresentado na introdução, no desenvolvimento e na conclusão. Conheceram algumas expressões para se iniciar os respectivos parágrafos, também as conjunções, viram como exemplo uma redação pronta intitulada “Lixo uma questão de cidadania” e viram a proposta de intervenção da mesma.

**Figura 35:** Regência no 3º ano A (21/10/2024)



Fonte: Elaboração própria



Na sequência, quando terminada a explicação os alunos foram perguntados:

– Vocês tem alguma dúvida? (estagiárias)

– Silêncio. (alunos)

– O assunto ficou claro ou ficou confuso? (estagiárias)

– Silêncio. Alguns sorrisos. (alunos)

– Vocês querem que o assunto seja explicado novamente? (estagiárias)

– Não! Algumas cabeças fizeram sinal negativo (alunos)

– Se vocês não têm perguntas para nos fazer, nós temos para vocês. (estagiárias)

– Rostos preocupados, movimentos e sorrisos. (alunos)

As estagiárias explicaram a dinâmica e encorajaram os alunos, dizendo:

– Não precisa ter medo, não é difícil e se vocês não souberem de jeito nenhum, estaremos aqui para ajudá-los. (estagiárias)

A dinâmica funcionou da seguinte forma: com o uso de uma caixa de som e uma música tocando, da preferência dos alunos, uma caixa de papelão com treze perguntas passava de mão a mão e quando uma das estagiárias, que estava de costas para a turma, parasse a música, o aluno que estivesse com a caixa retiraria uma pergunta de dentro da caixa e responderia. Caso não soubesse a resposta certa, convidaria um colega para responder.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme o objetivo deste trabalho, mostrar que o método lúdico não serve apenas para a fase de alfabetização, que alunos do nível Fundamental e Médio também podem ter contato com atividades dinâmicas que trazem oportunidade de compartilhamento de conhecimento de forma prazerosa.

Consideramos a partir das experiências das ações de estágio, do qual originou-se a presente pesquisa, que o uso de estratégias lúdicas foi um fator importante para captar a atenção dos alunos e para o sucesso das atividades. Assim, na prática observou-se como resultados a boa receptividade dos alunos às atividades lúdicas, capacidade de identificação de elementos narrativos por alguns alunos e o engajamento significativo na produção de narrativas próprias.

No Ensino Médio, o foco foi no ENEM, com técnicas de redação e temas relevantes, no qual a participação envolve estímulo adicional. A experiência evidenciou a importância de metodologias flexíveis, atividades interativas e adaptação às necessidades dos alunos. Embora



a existência de desafios de gestão de tempo e engajamento, a prática contribuiu para o desenvolvimento de habilidades docentes e reforçou a necessidade de formação contínua e reflexão pedagógica.

Ao realizar uma comparação entre os níveis de ensino, os alunos do Ensino Médio tiveram uma menor participação espontânea comparada ao Ensino Fundamental. Cada nível de ensino requer abordagens específicas, e o sucesso do processo educativo está ligado à capacidade do professor em adaptar suas metodologias.

Em resumo, o resultado superou as expectativas. Os alunos participaram ativamente, responderam às perguntas e se engajaram no jogo; alguns quiseram participar mais de uma vez, enquanto outros, embora mais tímidos para ir até a frente, responderam de seus lugares ou tiveram colegas que os ajudaram. Quanto ao aprendizado, todos demonstraram compreensão dos conteúdos, e na atividade de criação de uma narrativa biográfica, a maioria dos alunos incluiu a maior parte dos elementos discutidos nas aulas.

Os desafios encontrados serviram como oportunidades de aprendizado e crescimento profissional e de reflexão sobre a prática pedagógica. O uso de metodologias diversificadas e a preocupação com o engajamento dos alunos mostraram-se estratégias fundamentais para o sucesso do processo de ensino/aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Maria Irandé. **Aula de Português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola, 2003.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/23789>. Acesso em: 09 nov. 2024.

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

CONRADO, Regina Mara de Oliveira; SILVA, Sandra Maria Bezerra da. **Dinamizando a sala de aula com a literatura infanto-juvenil**. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

COSTA, Leide Rodrigues da. **Ludicidade no Ensino Fundamental I: Desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Isabel**. 2022. Dissertação Mestrado em Educação - Faculdade de Ciências de la Educación y Comunicación, Universidade Autónoma de Assunção, Asunción-Paraguay, 2022. Disponível em: <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/repositorio/article/view/1321>. Acesso em: 07 nov. 2024.



GOUVEIA, Rafael Gomes. **Precarização do Trabalho Docente das Erens do Estado de Pernambuco**: uma breve análise sobre o Programa de Educação Integral. Orientador: Marco Fidalgo, 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física)-Universidade Federal de Pernambuco, Vitória de Santo Antão, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/42159>. Acesso em: 09 nov. 2024.

MELLO, Regina Oneda *et al.* A Ludicidade no Ensino de Língua Portuguesa nas Séries Finais. In. **UNOESC & CIÊNCIA – ACHS**, Joaçaba, v. 5, n. 2, p. 181-189, jun./dez. 2014. Disponível em: [https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=A+ludicidade+no+ensino+de+L%C3%ADngua+portuguesa+nas+s%C3%A9ries+ finais+&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1731157695317&u=%23p%3DhjB9OvUHCm0J](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=A+ludicidade+no+ensino+de+L%C3%ADngua+portuguesa+nas+s%C3%A9ries+ finais+&btnG=#d=gs_qabs&t=1731157695317&u=%23p%3DhjB9OvUHCm0J). Acesso em: 08 nov. 2024.

VIEIRA, Alexia Júlia Lima. **Os desafios da profissão docente vivenciados por professores (as) com diferentes tempos de carreira**. João Pessoa: UFPB-CE, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/15249>. Acesso em: 06 nov. 2024.

