

RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM LÍNGUA PORTUGUESA: LUDICIDADE E APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Larissa Martins Miranda¹
Izaías Serafim de Lima Neto²

RESUMO

O presente artigo apresenta uma reflexão sobre a importância da ludicidade no ensino de Língua Portuguesa, a partir das experiências vivenciadas no estágio supervisionado realizado em escolas públicas do município de Oiapoque/AP. A pesquisa, de natureza qualitativa, constitui um relato de experiência baseado na observação e na regência em turmas do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio. O referencial teórico considera autores que discutem a ludicidade como recurso pedagógico, destacando seu papel no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos estudantes, bem como na promoção de aprendizagens significativas. A metodologia contemplou etapas de observação participante, elaboração de planos de aula, aplicação de atividades lúdicas e registro reflexivo das práticas desenvolvidas. No Ensino Fundamental II, as aulas sobre vozes verbais foram trabalhadas com o apoio de apostilas, exercícios e uma dinâmica de grupo denominada Caixa das Vozes Verbais, que despertou interesse e engajamento nos alunos. Já no Ensino Médio, o estudo do Arcadismo foi conduzido a partir de leituras compartilhadas e identificação de características literárias em poemas, favorecendo maior envolvimento da turma. Os resultados evidenciaram que a ludicidade, ao ser incorporada às práticas docentes, promove maior motivação, participação ativa e compreensão dos conteúdos, superando dificuldades relacionadas à concentração e ao desinteresse. Conclui-se que o uso do lúdico no ensino da Língua Portuguesa não deve ser visto apenas como recurso complementar, mas como estratégia indispensável para potencializar a aprendizagem e contribuir para a formação integral dos estudantes.

Palavras-chave: ensino de Língua Portuguesa, ludicidade, estágio supervisionado, aprendizagem significativa.

INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Portuguesa constitui um dos alicerces centrais da educação, pois é responsável pelo desenvolvimento das competências de leitura, escrita, oralidade e pensamento crítico. Entretanto, esse processo enfrenta inúmeros desafios, sobretudo na rede pública, onde se observam dificuldades recorrentes de compreensão, interpretação e produção textual entre os estudantes. Tais obstáculos refletem-se diretamente no desempenho escolar e em indicadores

¹ Graduanda de Licenciatura em Letras português-francês da Universidade Federal do Amapá - UNIFAP, Martinsmirandalarissa2019@gmail.com;

² 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 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



preocupantes. Dados do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) revelam que grande parte dos alunos brasileiros não alcança níveis satisfatórios de proficiência em leitura e interpretação, evidenciando a necessidade urgente de metodologias que aproximem os conteúdos da realidade discente (BRASIL, 2019).

Nesse cenário, a ludicidade apresenta-se como alternativa pedagógica capaz de romper com práticas tradicionais centradas na memorização e na reprodução acrítica de conteúdo. Para Kishimoto (1998), o brincar ultrapassa a noção de recreação e assume caráter educativo, ao estimular a criatividade, manter a atenção e favorecer a motivação dos alunos. Assim, a ludicidade não se restringe à infância, mas também pode enriquecer o ensino de adolescentes e jovens, promovendo aprendizagens mais significativas.

O estágio supervisionado em Língua Portuguesa, componente curricular obrigatório do curso de Letras – Português e Francês da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP), possibilitou vivenciar essa realidade. Desenvolvido entre setembro e outubro de 2024 nas escolas Anete Farias da Silva (Ensino Fundamental II) e Joaquim Nabuco (Ensino Médio), o estágio contemplou observação e regência, permitindo experimentar metodologias diversificadas, com destaque para o uso do lúdico.

As vivências revelaram um contexto marcado por heterogeneidade das turmas, diferentes níveis de aprendizagem, dificuldades de concentração e fatores socioeconômicos que impactam o processo educativo. Isso exige do professor não apenas domínio do conteúdo, mas também capacidade de elaborar estratégias que despertem interesse e participação ativa dos estudantes. Como destaca Libâneo (2013), ensinar envolve dimensões técnicas, políticas e humanas, indo além da simples transmissão de conteúdos, pois implica mediar saberes, valores e experiências.

Sob essa ótica, a ludicidade assume papel relevante na construção crítica e participativa do conhecimento. Vygotsky (1998) afirma que o jogo e a brincadeira contribuem para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, ampliando a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e permitindo que o estudante realize tarefas que sozinho ainda não conseguiria. Piaget (1978) acrescenta que brincar favorece a assimilação e acomodação de informações, fortalecendo a aprendizagem ativa. Assim, ao adotar atividades lúdicas, o professor dinamiza as aulas e favorece o protagonismo do aluno em sua formação.

O estágio evidenciou, ainda, que a ludicidade favorece não apenas a compreensão de conteúdos linguísticos e literários, mas também o desenvolvimento de competências relacionais, como respeito, cooperação e trabalho coletivo. Freire (1996, p. 23) lembra que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção



Durante a regência no Ensino Fundamental II, o conteúdo de vozes verbais foi trabalhado por meio de apostilas, exercícios em dupla e a dinâmica “Caixa das Vozes Verbais”. A atividade despertou entusiasmo e facilitou a compreensão do tema. Já no Ensino Médio, o estudo do Arcadismo foi desenvolvido a partir da leitura de poemas e da análise de suas características. Apesar da dispersão inicial, os recursos utilizados estimularam maior participação e apropriação dos conteúdos.

A relevância deste estudo consiste em apresentar uma reflexão crítica sobre a formação docente em construção, demonstrando que o lúdico pode enriquecer o ensino de Língua Portuguesa. O trabalho contribui, assim, para o debate sobre metodologias inovadoras e para a preparação de futuros professores mais conscientes, criativos e preparados para enfrentar os desafios da sala de aula.

Objetivo geral: analisar a contribuição da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa durante o estágio supervisionado. Objetivos específicos: a) descrever o contexto escolar e as atividades desenvolvidas no estágio; b) analisar os resultados da aplicação de atividades lúdicas em turmas do Ensino Fundamental e Médio; c) discutir as implicações dessa experiência para a formação docente.

A presente pesquisa caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa, desenvolvido a partir das vivências no Estágio Supervisionado em Língua Portuguesa II. Conforme Minayo (2012), a pesquisa qualitativa busca compreender fenômenos a partir de sua inserção no contexto social e cultural em que ocorrem, valorizando a subjetividade, os sentidos e as interpretações dos sujeitos. No caso do estágio, o objetivo não foi apenas descrever as atividades desenvolvidas, mas refletir criticamente sobre elas, articulando-as com a teoria e com os desafios da prática docente.



O relato de experiência consiste em uma modalidade científica que descreve e analisa vivências reais, destacando os aprendizados, as dificuldades e as contribuições para a formação profissional. De acordo com Cavalcante e Lima (2012), o relato constitui importante ferramenta de produção de conhecimento, pois permite transformar experiências pedagógicas em registros reflexivos e sistematizados, contribuindo para a prática de outros docentes e pesquisadores. Assim, esta investigação insere-se no campo da formação inicial de professores, partindo da imersão em ambientes escolares concretos.

O estágio foi realizado no município de Oiapoque/AP, em duas instituições públicas de ensino: a Escola Municipal de Ensino Fundamental II Anete Farias da Silva e a Escola Estadual Joaquim Nabuco. A escolha dos campos de estágio foi definida pela coordenação do curso de Licenciatura em Letras – Português e Francês da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP), considerando a necessidade de vivenciar diferentes realidades escolares.

A Escola Anete Farias da Silva atende turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II, nos turnos matutino e vespertino, além da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no período noturno. Sua infraestrutura, embora limitada em espaço físico, dispõe de salas de aula equipadas com quadro branco, carteiras e ventilação adequada. No período do estágio, a regência foi realizada com a turma do 8º ano A, composta por 23 alunos. Observou-se que a instituição atende uma comunidade heterogênea, com famílias de diferentes níveis socioeconômicos, algumas em situação de vulnerabilidade, o que se refletia em dificuldades de aprendizagem e na necessidade de acompanhamento pedagógico diferenciado.

A Escola Estadual Joaquim Nabuco, por sua vez, oferece exclusivamente o Ensino Médio em tempo integral. Sua estrutura é ampla, contando com biblioteca, laboratório de informática, quadra poliesportiva e refeitório, além de espaços recém-reformados. A regência ocorreu em turmas do 1º ano do Ensino Médio (A1 e C1), compostas por estudantes de 15 a 18 anos, provenientes de contextos culturais diversos, incluindo alunos estrangeiros. De acordo com dados institucionais, a escola apresenta nível socioeconômico classificado como 4 (escala do INEP), o que corresponde a famílias com baixa escolaridade dos responsáveis e renda limitada.

O estágio ocorreu entre 18 de setembro e 21 de outubro de 2024, sendo dividido em dois momentos: Ensino Fundamental II: de 18 a 27 de setembro, incluindo observação e regência em cinco aulas; Ensino Médio: de 30 de setembro a 21 de outubro, com observação e regência em quatro aulas.

Portanto, a metodologia deste trabalho fundamenta-se na imersão em contextos escolares reais, articulando observação, prática docente e reflexão crítica. Tal percurso



possibilitou compreender de que maneira a ludicidade, inserida nas aulas de Língua Portuguesa, pode contribuir para a aprendizagem e para a formação de um futuro professor mais consciente e preparado.

REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade tem demonstrado ser um recurso pedagógico essencial no processo ensino-aprendizagem, por permite que os conteúdos escolares sejam abordados de uma maneira diferenciada. No cenário educacional atual, marcado por diversos problemas que envolvem os educandos, como falta de atenção, motivação e engajamento, atividades lúdicas tornam-se estratégias eficazes de transformação da sala de aula para um local de construção ativa. Assim, a ludicidade não deve ser considerada uma atividade secundária, mas como metodologia com potencial para aprimorar o aprendizado, ampliando a participação e criando experiências educativas significativas (Alves; Feitosa; Antunes, 2015).

Para Vygotsky (1998), o jogo apresenta um papel importante no desenvolvimento das funções psicológicas, estimulando habilidades motoras, táteis, visuais e auditivas, favorecendo o convívio social. Para o autor, o brincar amplia a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, realizar tarefas que não poderiam fazer sozinhas, mas com o apoio de um mediador, tornam-se possíveis. A partir disso, o lúdico passa a ser compreendido como um momento de mediação, possibilitando que o estudante explore novas oportunidades cognitivas e sociais.

Ainda nesse sentido, Piaget (1978, apud Oliveira; Albrecht, 2021), evidenciam o quão significativo são os jogos de regras para o desenvolvimento infantil. Além do estímulo psicomotor, favorecem a socialização, construção de valores e o respeito às normas. Dessa maneira, a brincadeira é um processo de assimilar e acomodar, possibilitando que a criança ressignifique conteúdos e construa seu conhecimento de maneira ativa.

O brincar, vai além da relação de entretenimento, é uma prática que faz parte da comunicação, expressão e a aprendizagem. Para Oliveira (2000) brincar é uma maneira mais complexa da interação da criança com o ambiente, permitindo explorar o seu eu interior e entender melhor o mundo exterior. Complementarmente, Zanluchi (2005) destaca que a criança brinca a partir das experiências que vivencia, transformando sua realidade cotidiana em significados pedagógicos. Nesse sentido, o brincar não apenas diverte, mas também educa, uma vez que está intrinsecamente ligado ao processo de desenvolvimento humano.

No campo da prática docente, a ludicidade é reconhecida como recurso pedagógico que aproxima o conhecimento escolar da realidade dos estudantes. Os Parâmetros Curriculares



Nacionais (BRASIL, 1997) já destacam a necessidade de tornar a aprendizagem significativa, relacionando os conteúdos à vivência dos alunos. Mais recentemente, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018) reafirma essa perspectiva ao propor metodologias ativas que estimulem a autonomia, a criticidade e a resolução de problemas. Nesse contexto, a ludicidade aparece como possibilidade de alinhar as orientações oficiais às práticas pedagógicas cotidianas.

Kishimoto (1998) reforça que o jogo, quando planejado com intencionalidade pedagógica, ultrapassa a esfera da diversão e se torna um instrumento poderoso para o ensino. Para a autora, a ludicidade assume caráter didático quando vinculada a objetivos claros de aprendizagem, permitindo que o professor crie ambientes de participação ativa e favoreça o desenvolvimento integral do aluno. Assim, os jogos e as atividades lúdicas não se restringem ao contexto infantil, mas também podem ser aplicados em diferentes etapas da escolarização, incluindo o Ensino Fundamental II e o Ensino Médio.

Nesse processo, o papel do professor é determinante, pois cabe a ele planejar, organizar e aplicar práticas pedagógicas que promovam aprendizagens significativas. Oliveira e Albrecht (2021) defendem que o educador, ao incorporar o lúdico em suas aulas, atua como mediador e facilitador, criando oportunidades para uma aprendizagem mais prazerosa e efetiva. De modo semelhante, Alves, Feitosa e Soares (2015) afirmam que a ludicidade possibilita um “aprender brincando”, que promove não apenas a aquisição de conhecimentos, mas também o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da criticidade dos estudantes.

No ensino de Língua Portuguesa, a ludicidade assume importância ainda maior, considerando as dificuldades recorrentes em leitura, interpretação e escrita enfrentadas por muitos alunos da educação básica. Segundo Ribeiro (2013), o uso de jogos pedagógicos e atividades lúdicas torna o processo de aprendizagem menos rígido e mais motivador, favorecendo o desenvolvimento da linguagem em diferentes dimensões. Já Sabião (2018) argumenta que as aulas de Língua Portuguesa podem ultrapassar os limites da sala de aula tradicional, explorando ambientes variados e integrando teoria e prática de forma criativa. Monteiro e Gondo (2023) complementam que, ao incorporar desafios e práticas interativas, o ensino lúdico desperta o interesse, promove a participação ativa e amplia as possibilidades de aprendizagem.

Portanto, a ludicidade não deve ser vista como mero complemento didático, mas como recurso pedagógico essencial no ensino contemporâneo. Ao integrar jogos, dinâmicas e atividades interativas, o professor amplia as oportunidades de aprendizagem, estimula o engajamento dos alunos e contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas,



linguísticas e socioemocionais. Nesse sentido, o lúdico representa não apenas uma estratégia metodológica, mas também um caminho indispensável para fortalecer o ensino de Língua Portuguesa e preparar os estudantes para enfrentar os desafios da vida acadêmica e social.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estágio supervisionado proporcionou uma experiência concreta sobre os desafios e as potencialidades do ensino de Língua Portuguesa em contextos distintos da educação básica, contemplando turmas do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio. As vivências em sala de aula permitiram observar de perto as dificuldades enfrentadas pelos estudantes e, ao mesmo tempo, reconhecer o potencial das práticas lúdicas como estratégias capazes de ampliar o engajamento e promover aprendizagens mais significativas.

No Ensino Fundamental II, verificou-se que os alunos apresentavam dificuldades iniciais de concentração e certo desinteresse em relação aos conteúdos gramaticais. Esse cenário era agravado por fatores como turmas heterogêneas, distintos níveis de aprendizagem e questões socioeconômicas que influenciam o desempenho escolar. Entretanto, quando foram aplicadas estratégias lúdicas, especialmente a dinâmica “Caixa das Vozes Verbais”, o comportamento da turma mudou significativamente: os estudantes demonstraram maior entusiasmo, participaram ativamente das atividades e interagiram de forma colaborativa. Tal resultado está em consonância com Vygotsky (1998), ao afirmar que o jogo contribui para o desenvolvimento das funções cognitivas e potencializa a aprendizagem a partir da interação social.

Além da dinâmica, outros recursos foram empregados, como exercícios em dupla, atividades de fixação e o uso de recursos audiovisuais (PowerPoint). Essas práticas ajudaram a romper com a lógica tradicional do ensino centrado exclusivamente na exposição oral e no quadro, tornando a aprendizagem mais acessível e prazerosa. Kishimoto (1998) reforça que o jogo, quando planejado com intencionalidade pedagógica, extrapola a esfera da diversão e se converte em um instrumento eficaz de ensino. Dessa forma, a experiência da regência mostrou que a ludicidade pode favorecer a compreensão de conteúdos considerados abstratos ou desmotivadores, como no caso das vozes verbais.

No Ensino Médio, a dificuldade principal observada foi o desinteresse dos alunos pelos conteúdos literários, especialmente o estudo do Arcadismo. Muitos estudantes mostravam resistência à leitura de textos clássicos e às práticas mais tradicionais, como a cópia e o resumo. Entretanto, a aplicação de metodologias interativas, como a leitura compartilhada e a análise



coletiva de poemas da obra *Marília de Dirceu*, modificou esse cenário. Houve maior participação e envolvimento, indicando que práticas diferenciadas podem despertar o interesse mesmo em conteúdos historicamente vistos como complexos ou pouco atrativos. Ribeiro (2013) defende que o ensino pautado na ludicidade se torna mais dinâmico, menos rígido e favorece o protagonismo dos estudantes, aspecto claramente observado no decorrer das aulas.

Outra estratégia que contribuiu para a aprendizagem foi a utilização de debates e discussões coletivas sobre as características literárias identificadas nos poemas. Esse processo permitiu aos estudantes estabelecer relações entre a estética arcádica e o contexto histórico da época, o que tornou a compreensão mais contextualizada e significativa. Monteiro e Gondo (2023) ressaltam que a educação lúdica, ao incorporar desafios e atividades interativas, amplia o interesse dos alunos e os motiva a participar de forma ativa na construção do conhecimento.

Um ponto crítico identificado tanto no Ensino Fundamental quanto no Médio foi a dificuldade recorrente dos alunos em interpretação textual e produção escrita. Essa constatação dialoga com pesquisas sobre a realidade da educação básica no Brasil, que apontam lacunas significativas no ensino da Língua Portuguesa (SABIÃO, 2018). Nesse aspecto, as práticas lúdicas se mostraram não apenas motivadoras, mas também ferramentas que possibilitam o desenvolvimento de competências essenciais, como a leitura crítica e a escrita autoral.

De modo geral, os resultados do estágio evidenciam que a adoção de metodologias lúdicas contribuiu para elevar os níveis de participação, interação e interesse dos estudantes, favorecendo aprendizagens mais consistentes. Ao aproximar os conteúdos da realidade discente e estimular o protagonismo estudantil, a ludicidade confirmou sua relevância como estratégia pedagógica indispensável ao ensino contemporâneo de Língua Portuguesa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estágio supervisionado possibilitou compreender a relevância da ludicidade no ensino de Língua Portuguesa. As experiências vivenciadas demonstraram que metodologias tradicionais, quando associadas a práticas lúdicas, ampliam o interesse e o desempenho dos alunos. Conclui-se que o lúdico, além de recurso pedagógico, é prática transformadora que contribui para a formação integral do estudante e para a construção de uma docência mais significativa.

Assim, representando uma experiência formativa essencial para compreender os desafios e as possibilidades do ensino na educação básica. A vivência nas turmas do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio evidenciou que, apesar das dificuldades recorrentes de



atenção, desmotivação e lacunas no aprendizado, a adoção de estratégias lúdicas demonstrou potencial para transformar o processo de ensino-aprendizagem.

O desenvolvimento de atividades, como jogos pedagógicos, dinâmicas em grupo e leitura compartilhada, demonstrou-se eficaz para incentivar a participação dos alunos, auxiliando melhor na compreensão dos conteúdos abordados, além de transformar o ambiente em sala de aula, tornando-o mais acolhedor e colaborativo. Assim, as experiências vivenciadas demonstram a importância da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo e social dos educandos, evidenciando que os jogos se tornam instrumentos essenciais para aprendizagem,

No Ensino Fundamental II, as práticas lúdicas favoreceram a compreensão de conceitos gramaticais que, tradicionalmente, despertam pouco interesse dos alunos. Já no Ensino Médio, o uso de metodologias interativas possibilitou maior engajamento com os conteúdos literários, tornando-os mais acessíveis e atrativos. Em ambos os casos, observou-se que a ludicidade promoveu a interação, a criticidade e a construção de conhecimentos de forma significativa.

Portanto, conclui-se que a aplicação de atividades lúdicas para o ensino da língua portuguesa, não deve ser visto como apenas uma alternativa complementar, mas como prática pedagógica que atenda às necessidades da educação atual. A ludicidade, possibilita que haja uma aproximação dos conteúdos da realidade do educando, valorizando o protagonismo do estudante, contribuindo para uma formação integral. Assim, as atividades realizadas em sala de aula não auxiliaram apenas na prática docente, mas para refletir sobre a importância de metodologias ativas no ensino da língua portuguesa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela sabedoria e força em toda esta caminhada. À minha família, pelo apoio constante; ao corpo pedagógico, pelo incentivo e ensinamentos; e às escolas campo de estágio, professores supervisores e orientador, pelo acompanhamento e apoio durante esta trajetória.

Colossenses 3:17- “E tudo que fizerdes, seja em palavras, seja em ação, fazei-o em nome do Senhor Jesus, Dando por ele graças a Deus”

REFERÊNCIAS

ALVES, P. de A.; FEITOSA, R. C. de S.; SOARES, M. B. A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores. **Anais do Congresso Nacional de Educação** – CONEDU, João



Pessoa, 2015. Disponível em:
<https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES+-+2015.1.pdf>. Acesso em: 03 set 2025.

ANTUNES, C. **A teoria das inteligências libertadoras**. Petrópolis: Vozes, 2000.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CAMPAGNE, F. **Le jouet, l'enfant, l'éducateur**. Paris: Privat, 1989.

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

JUNIOR, Sidney; ALENCAR, Fabiana. O ensino da gramática na Educação Básica: o lúdico em sala de aula. **Cad. Ens. Ling. Tecno.**, 2020.

KISHIMOTO, M. T. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

LIBÂNEO, J. C.. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

MINAYO, M.C.S.. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec, 2012.

MONTEIRO, M. dos S.; GONDO, H. R. P. O ensino lúdico da língua portuguesa nos anos iniciais: uma investigação junto à base nacional comum curricular. **Revista REASE**, 2023.

OLIVEIRA, D. N.; ALBRECHT, A. R. M. Uso de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizagem. Curitiba: **Uninter**, 2021.

OLIVEIRA, V. B. de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RIBEIRO, S. de S. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no desenvolvimento da infância. **Psicologado**, 2013. Disponível em:
<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 2 set. 2025.

SABIÃO, R. M. A importância do lúdico no ensino da Língua Portuguesa. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 3, ed. 7, vol. 7, p. 60-98, jul. 2018.

SAVIANI, D. **Escola e democracia**. Campinas: Autores Associados, 2008.



TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2014.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/EDUSP, 1998.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e educação. Londrina: O autor, 2005.

