

**O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM:  
um estudo a partir do estágio curricular supervisionado em  
uma escola pública de Sinop-MT<sup>1</sup>**

**THE LUDIC AND THE TEACHING-LEARNING PROCESS:  
a study from the supervised curricular internship in a public school in  
Sinop-MT**

**Nádia Kariny Costa<sup>i</sup>**

**RESUMO:** O artigo tem como tema o lúdico e o processo de ensino-aprendizagem no 2º ano do Ensino Fundamental. O principal objetivo foi identificar as atividades lúdicas realizadas pelo professor e se há utilização ou não dessa metodologia em sala de aula. Baseia-se nas concepções de Lev Vygotsky, Tizuko Kishimoto, entre outros autores. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, a partir de estudo de caso, mediante observações participativas e não-participativas realizadas no ano de 2023. Conclua-se que do ponto de vista lúdico, as atividades realizadas não se aplicam como lúdicas e por mais que as atividades propostas fossem interessantes, a didática utilizada não condiz com a metodologia lúdica.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Metodologia. Ensino-aprendizagem.

**ABSTRACT<sup>2</sup>:** The theme of this article is play and the teaching-learning process in the 2nd year of elementary school. The main objective was to identify the playful activities carried out by the teacher and whether or not this methodology is used in the classroom. It is based on the conceptions of

<sup>1</sup> Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NOS TRÊS PRIMEIROS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL: um estudo em escolas públicas de Sinop”, sob a orientação do Ms. Hélio Vieira Junior, Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2018/1.

<sup>2</sup> Resumo traduzido por Profa. Ma. Priscila Ferreira de Alécio, graduada em Letras, Língua Portuguesa e Língua Inglesa (UNEMAT, Sinop). Mestra em Letras (PPGLEtras – UNEMAT).

Curriculum Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4180046703299436>

E-mail: [priscila.alecio@sou.ufmt.br](mailto:priscila.alecio@sou.ufmt.br)

Lev Vygotsky, Tizuko Kishimoto, among other authors. This is qualitative research, based on a case study, through participatory and non-participatory observations carried out in 2023. The conclusion is that, from a ludic point of view, the activities carried out do not apply as ludic and, although the proposed activities were interesting, the didactics used do not match the ludic methodology.

**Keywords:** Playfulness. Methodology. Teaching and learning.

## 1 INTRODUÇÃO

Quando a criança conclui a Educação Infantil e ingressa no Ensino Fundamental, ela se depara a uma nova realidade, com novas aprendizagens, geralmente sem o momento lúdico mediado. No Ensino Fundamental, a metodologia lúdica não é tão utilizada, porém, existem profissionais que fazem muito o uso dessa metodologia, como existe aqueles que acreditam fielmente em métodos tradicionais.

A partir de observações realizadas em uma escola de ensino básico do município de Sinop- MT, podemos observar a preocupação e a busca por resultados que os mesmos destacam como sendo de maior importância no processo de alfabetização das crianças juntamente com os métodos e práticas pedagógicas utilizados em sala. E diante disso, o principal objetivo desse trabalho foi identificar atividades lúdicas produzidas pelo professor e se há utilização ou não destas em sala de aula.

Essa foi uma pesquisa qualitativa, a partir de estudo de caso, mediante a observações realizadas em uma turma de 2º ano, de uma escola pública de Ensino Fundamental de Sinop/MT, no ano de 2023.

As concepções sobre esta pesquisa baseiam-se em diversos autores como Lev Vygotsky, Tizuko Kishimoto, entre outros.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

O conceito de ludicidade defendido por Leal e Teixeira(2013), se articula a três dimensões:

a) a de que o brincar e, de forma mais ampliada, as atividades lúdicas são criações culturais, são atos sociais, oriundos das relações dos homens entre si na sociedade; b) a ludicidade é um estado de ânimo, um estado de espírito que expressa um sentimento de entrega, de inteireza, de vivência plena, e diz respeito à realidade interna do indivíduo; c) nesse sentido e pensando a ludicidade como princípio formativo, defendemos a ideia de que as atividades lúdicas se façam presentes na sala de aula como elementos estruturantes do processo de ensinar e desencadeadores de aprendizagens significativas (Leal; Teixeira, 2013, p. 51).

Segundo Vygotsky (1984, p. 134), “o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança [...] com o brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”. Vygotsky defende que, para aprender, o indivíduo precisa das interações, do meio social e cultural que ele está inserido. A importância da alfabetização da criança e o processo de aprendizagem pode se tornar mais concreta por meio do lúdico. Essa metodologia pode ser utilizada em qualquer etapa da educação, pois quando utilizada torna a aula mais interativa e produtiva.

Vygotsky (1978), traz também a teoria das Zonas de Desenvolvimentos, sendo elas: a Zona de Desenvolvimento Proximal, que, em relação ao lúdico, seria o uso dessa metodologia de uma forma que auxilie as crianças a resolver os desafios propostos, seja dos jogos, brincadeiras, dinâmicas ou atividades, mediadas pelo professor. E a Zona de Desenvolvimento Real, que seria a realização dessas aprendizagens lúdicas de forma independente, ou seja, sozinha, a partir dela mesma, sem mediações.

Libâneo discorre muito em suas falas sobre a didática, o papel do professor e uma aprendizagem de qualidade e duradoura. Para ele, uma aprendizagem com um bom resultado é quando o aluno “[...]desenvolve raciocínio próprio, que faz relações entre um conceito e outro, que sabe lidar com conceitos, que sabe aplicar o conhecimento em situações novas ou diferentes tanto na sala de aula como fora dela, que sabe explicar uma idéia com suas próprias palavras” (Libâneo, 2001, p. 1).

No Ensino Fundamental, a criança se depara com uma nova realidade de ensino. E é um momento onde o lúdico se torna pouco utilizado ou não utilizado por alguns professores. E, a partir dessa realidade, esse processo acaba sendo visto como uma fase monótona.

Segundo Ferreira e Muniz,

[...] o professor é o auxiliar e ou mediador do processo de construção de aprendizagem dos alunos, por essa razão que o mesmo precisa refletir analisar e reconstruir seus métodos e estratégias, procurando novas formas de enriquecer suas aulas, desenvolvendo um planejamento flexível com uso de estratégias adequadas as necessidades dos alunos diante o conteúdo proposto, tornando as aulas menos tradicionais, repetitivas e monótonas (Ferreira; Muniz, 2020, p. 8).

O papel do professor na sala de aula se torna de suma importância na vida das crianças. Há muitas críticas em relação a postura e os métodos oriundos dos professores, mas é notório salientar que é o professor o mediador, a ponte entre o sujeito e o conhecimento, o agente que estimula o desenvolvimento integral da criança no ambiente escolar.

Essa postura deve partir também da escola buscando objetivos para desenvolver a criança a partir da realidade social e do meio em que ela está inserida. E também expor a importância dos jogos e brincadeiras, das atividades lúdicas, pois, segundo Kishimoto (1997), os jogos infantis estabelecem relações com a educação, sendo “(1) recreação; (2) uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e, (3) diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis”, e que precisam ser utilizados na sala de aula. Esses objetivos podem ser construídos por meio de formações, de projetos, da interdisciplinaridade e trabalho em equipe, entre outros.

De acordo com Kishimoto,

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico), e as trocas nas interações (social), o jogo contempla múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa (Kishimoto, p. 36, 1997).

Kishimoto defende a utilização de jogos e brincadeira, para ele, a aprendizagem deve ser provocada a partir de situações mediadas pelo professor com base em seus conteúdos e objetivos, estimulando na criança a construção do seu próprio conhecimento a partir do lúdico.

A partir do artigo de Cabreiras (2019), a mesma traz em seus resultados de pesquisa a importância e a utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula, ou seja, os professores fazem o uso dessa metodologia para uma aprendizagem significativa dos alunos e reconhecem o valor da ludicidade nesses momentos.

### 3 METODOLOGIA

Essa é uma pesquisa de abordagem qualitativa. Segundo Gamboa (2003, p. 394) a pesquisa qualitativa é “a nova abordagem prima pela compreensão dos fenômenos nas suas especificidades históricas e pela interpretação intersubjetiva dos eventos e acontecimentos”. A metodologia utilizada foi a pesquisa de campo que se caracteriza como pesquisa participante. Para Gil (p. 11, 2008), essa 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” e “o pesquisador realiza a maior parte do trabalho pessoalmente, pois é enfatizada importância de o pesquisador ter tido ele mesmo uma experiência direta com a situação de estudo”.

Essa pesquisa foi realizada em uma escola pública de Ensino Fundamental de Sinop-MT, que oferece anos iniciais e pré-escola, e está localizada em uma área central da cidade. Essa pesquisa foi realizada mediante observações participantes e não participantes. Foi realizada a partir do Estágio curricular supervisionado no 2º ano do Ensino Fundamental, no ano de 2023. O professor participante da pesquisa será identificado no decorrer do texto como Professora “Aurora”.

### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos dados obtidos nas observações participativas realizadas durante o estágio supervisionado, se faz necessário a análise dos mesmos buscando responder o problema de pesquisa incitado na pesquisa.

Iniciamos a observação na sala da professora Aurora. Ela inicia as aulas seguindo a rotina da sala, no qual faz a oração, o cabeçalho e o momento da leitura, que era realizado individualmente, cada criança em sua carteira. Caso alguma criança quisesse fazer a leitura do livro para todos, a professora permitia esse momento. Mas, apesar de algumas crianças lerem muito bem, elas tinham vergonha. Liam baixo, com a cabeça ‘enfiaada’ no livro e não terminavam de fazer a leitura completa. Era como se esse momento não fosse importante para a aprendizagem. Santos (p. 6, 2021), em relação a essa questão, afirma que:

Para tornar os alunos bons leitores, é fundamental que a escola ofereça condições favoráveis para a prática de leitura, é necessário também fazer com que as crianças achem a leitura algo encantador, interessante e desafiador. Formar leitores é algo que requer, portanto, compromisso e dedicação para desenvolver mais do que a capacidade de ler, mas também o gosto pela leitura Santos (2021, p.6).

A professora Aurora iniciou a aula com um ditado, atividade em que ela foi ditando palavras e as crianças escrevendo no caderno sem o seu auxílio, apenas com audição e percepção fonológica. Em seguida, fez uso da lousa digital para mostrar um vídeo explicativo da letra H, mostrando as histórias “A magia do alfabeto”, que conta o porquê a letra H não ter um som próprio como as demais consoantes e que seriam sempre acompanhadas das vogais, e a história “O aniversário do seu alfabeto” que fala também sobre o alfabeto e as regras, do SS e RR, serem separados nas sílabas quando estivessem juntos, e o M sempre ser antes do P e do B. Ambas histórias são bem lúdicas e contadas de uma forma dinâmica. Na sequência, a professora fez as correções do ditado, no qual as crianças participaram, e ela entregou um texto sobre a escola para as crianças realizarem a leitura individual e ser trabalhado após o intervalo.

Ao retornarem para a sala, a professora colocou um vídeo sobre os animais, com intuito de acalmar as crianças, pois elas estavam muito agitadas. Logo em seguida, Aurora retomou o texto que ela havia entregue e fez a leitura do mesmo para as crianças. Sequentemente, escreveu na lousa um pequeno texto com palavras que iniciavam com a letra D, no qual as crianças tinham que copiar e circular essas palavras, e outra atividade para separar as sílabas de algumas palavras, tais como: CARIBE, CUECA, DEDO, COCADA, DOMINÓ, DOCE. Encerrando a aula com caça-palavras impressos e cálculos matemáticos de adição para quem fosse finalizando as atividades.

Com a utilização do ditado, a professora pratica a escrita de uma forma diferente, porém, a forma como foi desenvolvida a atividade não objetivou a metodologia lúdica, pois não houve a participação das crianças durante a desenvolvimento da mesma, pelo fato da forma utilizada na atividade se resumir apenas em escrever o que estava ouvindo. Nesse sentido, Sousa (2014, p. 117) vê o ditado “como uma forma de avaliação de conhecimentos ortográficos. O que se focaliza quando se faz um ditado não são questões de autoria, mas antes questões de registo[...]”.

A separação das sílabas foi ensinada com a ‘técnica dos dedos’, a partir da fala e com os dedos tocando o queixo. A cada sílaba falada, as crianças contavam, e assim descobriam quantas sílabas tinham as palavras. Sobre esse método utilizado, Gouveia *et al* (2000, p.2), observa “[...]pretende-se

separar a palavra em sílabas da forma como se soletra”. E percebemos que a utilização desse método auxiliava no processo de aprendizagem das crianças.

No segundo dia de observação, a professora Aurora iniciou a aula com a disciplina de ciências, no qual ela passou perguntas sobre os animais: Os animais que vivem perto dos humanos são silvestres ou domésticos? Onde vivem os animais silvestres, na floresta, em casa, na cidade? Marque um dos lugares onde vivem os animais domésticos: ( ) zoológico, ( ) floresta, ( ) fazenda. Em seguida, as crianças fizeram uma lista de animais domésticos, outra de animais silvestres e desenharam um animal silvestre. A atividade se desenvolveu até a hora do intervalo.

Após o intervalo, Aurora fez uso da lousa digital com história “O meio cuco”. Deu início a aula de matemática, passando cálculos de adição, subtração e depois de um tempo dado para as crianças responderem os cálculos, foi feita a correção na lousa, juntamente com elas. Durante as correções, a professora perguntava para as crianças sobre as respostas, qual o resultado, e percebemos que elas têm mais dificuldades nos cálculos de subtração. Finalizando a aula com um texto para as crianças fazerem a leitura em casa.

Nos conteúdos trabalhados em ciências, as crianças tinham a dúvida do que era animal doméstico e animal silvestre. Foi explicado que animal doméstico é o que podemos criar em casa e é “bonzinho”, e o silvestre são animais que vivem na floresta e são perigosos. Elas responderam todas as atividades e a parte de desenhar para elas foi a melhor. Algumas crianças amavam desenhar e o modo como elas se expressavam através do desenho era muito interessante.

Em relação a matemática, observamos que as crianças sempre tentam resolver sozinhas. Observamos que elas só usam a mente para responder, elas não usam materiais como lápis de cor, por exemplo, que é o que elas tinham em maior quantidade, ou fazer risquinhos no caderno somando ou subtraindo para encontrar o resultado. Exemplos estes que apresentamos as crianças para facilitar na busca de respostas. Cunha e Silva (2012), a esse respeito, trazem em seu artigo a importância da utilização do lúdico, e traz essa importância na matemática, no qual tem o objetivo de romper ideias sobre a disciplina ser difícil, chata, de conceitos e fórmulas complicadas, e torná-la prazerosa.

[...] Lúdico no Ensino Fundamental tem a finalidade de despertar o desejo pela matemática e introduzir no aluno as primeiras noções de como desenvolver e utilizar esse conhecimento dando alicerce para que o mesmo possa, no decorrer de sua vida escolar, abranger seus conceitos no que diz respeito ao âmbito da Matemática. O aluno, no Ensino Fundamental, joga e, através do jogo, desenvolve mesmo que inconscientemente os conceitos matemáticos (Cunha; Silva, 2012, p.4).

No terceiro dia de observação, a professora Aurora iniciou a aula com o momento de leitura. As crianças praticaram a leitura do texto que havia sido entregue no dia anterior. Esse texto seria utilizado para uma avaliação de leitura realizada pela escola. Seguindo a aula com um vídeo na lousa digital sobre “A história do alfabeto”, e com a utilização do livro de língua portuguesa para as crianças realizarem atividades da página 24, seguindo de uma atividade no quadro para escreverem os numerais de 0 a 100, e assim se deu a aula até o intervalo.

Ao retornarmos, Aurora deu continuidade a uma atividade que já estava sendo desenvolvida com as crianças: a confecção de um livro, sobre a história “A lesma e a linha”, de Bia Villela. A professora estava fazendo uso desse livro para as crianças recriá-lo do modo delas. As crianças foram sentadas em duplas, mas cada uma fazia o seu livro. O momento se deu com a professora escrevendo o texto do livro no quadro e as crianças copiavam em seus livros e o ilustravam a partir do texto escrito. Neste dia elas fizeram duas páginas. Na atividade seguinte a professora pediu para que as crianças desenhasssem a sua mão no caderno e escrevessem uma qualidade de si mesma em cada dedo, o que gerou uma discussão sobre o que seria qualidade, sendo explicado que era o algo bom sobre elas, como simpatia, alegria, inteligente, etc.

Observamos essa atividade lúdica durante a observação, pois a professora trouxe algo criativo, porém, a aplicação e a execução da atividade não apresentaram os elementos que representam uma metodologia lúdica. Como podemos observar, a atividade não durou muito tempo, pois as crianças ainda realizaram outra atividade em seguida. Caso houvesse um aprofundamento, um momento mais afetivo, a relação professor-aluno-aluno fosse mais interativa, a aula teria sido mais significativa.

[...] a utilização das atividades lúdicas é uma ótima proposta para os professores aplicarem no Ensino Fundamental. Da mesma forma que em aulas puramente teóricas, o professor deverá se dedicar para ter uma visão geral no que diz respeito à aplicação desses recursos lúdicos, visando sempre um objetivo na sua aplicação, para obter um resultado satisfatório. É preciso frisar que a ludicidade quando bem trabalhada proporciona ao professor grande produtividade no exercício profissional desenvolvendo no aluno habilidades nunca imaginadas numa aula tradicional (Cunha; Silva, 2012, p. 3).

No quarto dia de observação, as duas primeiras aulas foram de Educação Física e a aula foi muito lúdica, divertida e interativa. Na educação Física, é utilizado jogos, brincadeiras, movimento corporal e tudo que a criança tem direito no que se refere ao seu desenvolvimento. Afinal, existem professores que acreditam que a aula de Educação Física tem a finalidade do brincar, “aprender, brincando”, que nessa aula é o momento das brincadeiras, onde as crianças podem correr, pular, se divertir, se desenvolver a partir do lúdico, por isso, não se utiliza o lúdico na sala de aula. No quinto dia de observação a professora Aurora iniciou a aula com o momento de leitura para as crianças praticarem o texto e a lista de palavras para a avaliação. Em seguida, trabalhou com a disciplina de matemática, com problemas de adição no livro didático, nas páginas 26, 27 e 28, e na lousa passou mais cálculos de adição para as crianças copiarem e responderem.

Depois do intervalo, Aurora utilizou o livro didático para a aula de Língua Portuguesa, atividades da página 29, seguindo de atividades na lousa para relembrar o que já fora estudado sobre a consoante D, e atividade para ligar números com uma linha até o seu respectivo nome (por extenso), que durou até o término da aula.

Durante a observação, a professora fez uso de ditado, separação de sílabas, cálculos, uso de textos para leituras. Materiais impressos eram muito utilizados, mas o livro didático foi pouco utilizado. De acordo com Souza (2007),

O papel do professor neste processo é de vital importância para que o uso de tais recursos alcance o objetivo proposto. O professor deve ter formação e competência para utilizar os recursos didáticos que estão a seu alcance e muita criatividade, ou até mesmo construir juntamente com seus alunos, pois, ao manipular esses objetos a criança tem a possibilidade de assimilar melhor o conteúdo (Souza, p. 111, 2007).

Podemos observar nas aulas da professora Aurora uma ampla utilização de conteúdos nas aulas. A partir dessas observações, analisamos a conduta da professora em sala, a forma como ela regia a aula, as explicações dos conteúdos e a relação professor-aluno, assim, concluindo uma certa aproximação ao método tradicional.

De acordo com Andrade (2020), o método tradicional visa um ensino padrão e uniforme, em relação aos alunos e a aprendizagem. O professor é a figura central, o único transmissor do conhecimento, e o aluno se torna inerte, que só absorve esses conhecimentos. Com a utilização desse método não se sabe com exatidão se o aluno aprendeu com profundidade.

Como se pode observar, a professora Aurora faz uso de diversos materiais, muitos desses sendo utilizados em uma mesma aula, o que pode comprometer a aprendizagem da criança, pois se torna uma aula repetitiva e monótona.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do ponto de vista lúdico, como descrito sobre a ludicidade e seu significado, as atividades propostas pela professora não se aplicam como lúdicas e por mais que as atividades propostas fossem interessantes, a didática utilizada não condiz com a metodologia lúdica. Apesar de haver atividades lúdicas, concluímos que não há utilização do lúdico em sala de aula.

A professora Aurora pode fazer repetições dos conteúdos, desde que a didática seja diferente na aplicação. Ou, talvez, desenvolver as atividades com um maior tempo e maior profundidade, focar nas dúvidas das crianças, não somente passar atividade, dar um tempo para responder e já passar outra atividade. Souza (p. 111, 2007), diz que “o mais importante nesse processo é a interação professor aluno conhecimento. O propósito do professor deve ser o de conseguir que seu aluno assimile o conteúdo e possa utilizar o conhecimento adquirido em sua realidade”.

O uso da ludicidade como metodologia tem como objetivo o desenvolvimento de aprendizagens significativas, enfatizando o uso de atividades diferenciadas com o intuito de aproximar e cativar a atenção das crianças nas aulas e nos conteúdos propostos. A ação pedagógica do professor e o plano de aula precisam estar coerentes com os conteúdos e com o conhecimento dos alunos, processo esse que precisa de um apoio educacional, de modificações e avanços de acordo com a realidade da criança e da sociedade em que estamos inseridos.

As crianças dessa geração precisam de métodos que suprem sua realidade. A ludicidade vem sendo utilizada, reconhecida e valorizada, pois em meio a diversas metodologias, a utilização de atividades lúdicas como ferramenta de aprendizagem vem ocupando o seu lugar no processo de

construção de conhecimentos, a partir de aulas prazerosas, criativas, interativas e também do uso dos jogos e das brincadeiras.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Sabrina. **Saiba qual a diferença entre metodologia ativa e tradicional e opte pela melhor opção em suas aulas.** 2020. Disponível em: <https://educacao.imagine.com.br/qual-a-diferenca-entre-metodologia-ativa-e-tradicional/>. Acesso em: 29 out. 2023.
- CABREIRAS, K. T. S. (2019). Aprendizagem significativa através de jogos e brincadeiras. *Revista Eventos Pedagógicos*, Sinop, v. 10, n. 1, p. 335–349, jan./jul. 2019
- CUNHA, Jussileno Souza da; SILVA, José Adgerson Victor da. **A importância das atividades lúdicas no ensino da Matemática.** Artigo, p. 3, 2012. Disponível em: [https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/534/2020/03/RE\\_Cunha\\_Jussileno.pdf](https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/534/2020/03/RE_Cunha_Jussileno.pdf). Acesso em: 02 nov. 2023.
- FERREIRA, Maria Imaculada Conceição Veras; MUNIZ, Simara de Sousa. **A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE APOIO NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.** *Revista Humanidades e Inovação* v.7, n.8, p. 8, 2020.
- GAMBOA, Silvio Ancisar Sánchez. **Pesquisa qualitativa: superando tecnicismos e falsos dualismos.** *Revista Contrapontos*, v. 3, n. 3, p. 393-405, 2003.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.
- GOUVEIA, Paulo; TEIXEIRA, João Paulo. **Divisão silábica automática do texto escrito e falado.** In *Encontro para o Processamento Computacional da Língua Portuguesa Escrita e Falada*. Atibaia, São Paulo, Brasil. p. 65-74, 2000.
- KISHOMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 2. Ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- LEAL, Luiz Antonio Batista; TEIXEIRA, Cristina Maria d'Avila. **A ludicidade como princípio formativo.** *Interfaces Científicas-Educação*, v. 1, n. 2, p. 41-52, 2013.
- LIBÂNEO, José Carlos. **O essencial da didática e o trabalho de professor – em busca de novos caminhos.** PUC-GO: Goiânia, p. 1-9, 2001.
- SANTOS, Ronielle Batista Oliveira, *et al.* A importância da leitura na sala de aula. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 4, p. e33510414129-e33510414129, 2021.
- SOUSA, Otília. **O Ditado como estratégia de aprendizagem.** *EXEDRA: Revista Científica*, v. 9, p. 115-127, 2014.
- SOUZA; Salete Eduardo. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar.** *Arq Mudi*. Maringá, PR, v. 11 (Supl.2), p. 110-114, 2007.
- VYGOTSKY, Lev. **Mind in Society – The Development of higher Psychological Processes.** Cambridge MA: Harvard University Press. 1978. Traduzido e referenciado por Carlos Nogueira Fino, 2003. Disponível em: <https://digituma.uma.pt/bitstream/10400.13/799/1/Fino%207.pdfpt>. Acesso em: 06 set. 2023.

VYGOTSKY, Lev. Pensamento e linguagem. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979. **A formação social da mente**. Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.

### AGRADECIMENTOS

Agradeço pela oportunidade de ter participado de bolsas como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e a Bolsa Residência Pedagógica (RP).

Recebido em: 8 de dezembro de 2023.

Aprovado em: 2 de julho de 2024.

Link/DOI: <https://periodicos.unemat.br/index.php/reps/article/view/11978>

---

<sup>i</sup> **Nádia Kariny Costa**. Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso – Câmpus Universitário de Sinop, Faculdade de Ciências Humanas e Linguagem (FACHLIN), semestre 2023/2. Sinop, Mato Grosso, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8885-0013>

E-mail: [nadia.kariny.costa@unemat.br](mailto:nadia.kariny.costa@unemat.br)