DOI: 10.21680/1517-7874.2026v28n2ID44467

PERSPECTIVA LUDOPEDAGÓGICA E DIÁLOGOS COM A NEUROCIÊNCIA: CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM LINGUÍSTICA ATIVA NO ENSINO FUNDAMENTAL

LUDOPEDAGOGICAL PERSPECTIVE AND DIALOGUES WITH NEUROSCIENCE: CONTRIBUTIONS TO ACTIVE LINGUISTIC LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL

Maria Izabel P. Rodrigues Lobato (UFPA) [1]
Brayna Conceição dos Santos Cardoso (UFPA) [2]

Resumo: As mudanças no contexto social demandam a inovação das práticas metodológicas no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. Diante disso, este artigo discute a concepção da ludopedagogia e o uso de recursos lúdicos em articulação com os estudos da neurociência cognitiva, a fim de identificar princípios que auxiliem na compreensão dos processos de aprendizagem linguística nos anos finais do Ensino Fundamental. Metodologicamente, desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, associada a uma revisão integrativa da literatura. A fundamentação teórica apoia-se em Luckesi (2023) e Pinto (2023), para a compreensão dos jogos na perspectiva ludopedagógica; em Pilati (2017, 2021), Sigiliano e Berno (2021), para as metodologias de aprendizagem linguística ativa; e em Filho *et al.* (2023a, 2023b), para as discussões sobre o funcionamento neurocognitivo. Trata-se de um debate interdisciplinar que percorre educação, ciência e linguística para identificar pontos de convergência no aprendizado humano. Adicionalmente, analisa-se o *corpus* de artigos selecionados para mapear as características das propostas lúdicas com jogos disseminadas no ensino de Língua Portuguesa. Os resultados indicam que o uso de jogos pedagógicos, quando intencionalmente planejados para a mediação de conteúdos gramaticais, apresenta potencial para favorecer a reflexão sobre a língua, encontrando nos aportes neurocientíficos subsídios teóricos explicativos sobre o papel da atenção, da memória e da afetividade no engajamento dos estudantes. Verificou-se, no *corpus* analisado, uma escassez de investigações que aproximem essas três vertentes, o que sinaliza a importância de fomentar novas pesquisas e intervenções com o uso de propostas ludopedagógicas em contextos escolares reais.

Palavras-chave: perspectiva ludopedagógica; ensino de língua portuguesa; processos cognitivos; jogos; aprendizagem linguística ativa.

Abstract: Changes in the social context demand innovation in methodological practices within the Portuguese Language teaching-learning process. In light of this, this article discusses the conception of ludopedagogy and the use of playful resources in articulation with cognitive neuroscience studies, aiming to identify principles that aid in understanding linguistic learning processes in the final years of Elementary School. Methodologically, a qualitative bibliographic research was developed, associated with an integrative literature review. The theoretical framework is supported by Luckesi (2023) and Pinto (2023) for understanding games from a ludopedagogical perspective; by Pilati (2017, 2021) and Sigiliano and Berno (2021) for active linguistic learning

[1] Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Cidades, Territórios, Identidades e Educação, Universidade Federal do Pará- PPGCITE- no Campus de Abaetetuba-Pará (UFPA). E-mail: izabelletras4@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0009-0000-0666-8771

[2] Docente do Instituto de Letras e Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Cidades, Territórios, Identidades e Educação pela Universidade Federal do Pará- PPGCITE- Campus de Abaetetuba/UFPA. Doutora em Letras pela Universidade Federal do Pará. Realizou Estágio Pós-Doutoral no PROFLETRAS da Universidade de Pernambuco. E-mail: braynacardoso@ufpa.br. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9358-5145

methodologies; and by Filho et al. (2023a, 2023b) for discussions on neurocognitive functioning. This is an interdisciplinary debate that spans education, science, and linguistics to identify points of convergence in human learning. Additionally, the corpus of selected articles is analyzed to map the characteristics of playful game proposals disseminated in Portuguese Language teaching. The results indicate that the use of pedagogical games, when intentionally planned for the mediation of grammatical content, has the potential to favor reflection on language, finding explanatory theoretical subsidies in neuroscientific contributions regarding the role of attention, memory, and affectivity in student engagement. A scarcity of investigations bringing these three strands together was verified in the analyzed corpus, which signals the importance of fostering new research and interventions using ludopedagogical proposals in real school contexts.

Keywords: ludopedagogical perspective; portuguese language teaching; cognitive processes; games; active linguistic learning.

Introdução

No contexto social da modernidade, os avanços tecnológicos e as inovações digitais refletem profundas mudanças na cultura humana. Essas transformações desencadearam uma série de reconfigurações nas formas de comunicação e de relacionamento social, além de facilitarem o acesso à informação. Essa realidade tem despertado reflexões contínuas sobre o processo de ensino-aprendizagem, acompanhadas da percepção de que são necessárias revisões e adaptações nas práticas pedagógicas vigentes.

Nessa conjuntura, os métodos tradicionais de ensino de Língua Portuguesa têm sido alvo de debates sistemáticos, uma vez que costumam privilegiar o protagonismo exclusivo do docente por meio de aulas estritamente expositivas. No que diz respeito aos conteúdos gramaticais, a abordagem convencional prioriza a apresentação de nomenclaturas e listas de regras que frequentemente se distanciam do uso real da língua, exigindo dos estudantes a mera memorização mecânica. Como bem discutem Pilati (2017) e Sigiliano e Berno (2021), tais metodologias desconsideram a natureza intuitiva do conhecimento linguístico do aluno, falhando em estimular o interesse dos discentes e em promover a compreensão efetiva dos fenômenos linguísticos em circulação social.

A geração atual de estudantes vivencia um contexto sociocultural distinto daquele que caracterizou a consolidação dos modelos escolares tradicionais no Brasil. Diante dessas transformações, torna-se imperativo redirecionar as práticas de ensino para uma abordagem que reconheça o aluno como um sujeito cognoscente e um agente social que elabora conhecimento ao interagir com o meio. Desse modo, buscam-se propostas renovadoras e recursos metodológicos que favoreçam a aprendizagem linguística ativa, em que a reflexão sobre a estrutura e o uso da língua se sobreponha à mera recepção passiva de conteúdos.

Para que tais perspectivas teóricas operem transformações reais na práxis pedagógica, é necessário que os saberes renovadores estejam acessíveis aos docentes desde a sua formação inicial e continuada. É nesse horizonte que as metodologias ativas, articuladas ao fenômeno da ludicidade, ganham relevância nas investigações contemporâneas. Paralelamente, os estudos originados na neurociência cognitiva oferecem um importante horizonte compreensivo para o campo educacional, fornecendo subsídios teóricos que auxiliam na compreensão dos processos de atenção, memória e processamento da informação subjacentes ao aprendizado humano.

Nesse cenário, o presente artigo propõe-se a discutir de que maneira a perspectiva ludopedagógica e as contribuições da neurociência podem atuar de forma integrada, oferecendo caminhos teóricos para o ensino de língua materna nos anos finais do Ensino Fundamental. Longe de buscar uma aplicação linear ou biológica da ciência do cérebro na sala de aula, o intuito é compreender como o planejamento intencional de jogos pedagógicos pode criar ambientes

favoráveis ao desenvolvimento cognitivo, linguístico e afetivo dos adolescentes. Afinal, como aponta Soares (2021), a dinamização do espaço escolar exige fundamentos sólidos que ampliem a concepção pedagógica do professor e estimulem sua capacidade criativa. Em uma estrutura social frequentemente voltada ao produto final, este estudo defende a valorização do processo reflexivo em si para a construção de saberes duradouros.

Sendo assim, o foco deste trabalho consiste em investigar a articulação entre as práticas ludopedagógicas e as compreensões neurocognitivas sobre o aprendizado, visando mapear de que modo essa convergência ampara uma abordagem de ensino mais contextualizada e significativa. Para tanto, delineou-se uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, associada a uma revisão integrativa da literatura, com o objetivo de identificar e analisar como a produção científica nacional recente tem caracterizado essa interlocução nas aulas de Língua Portuguesa.

O artigo encontra-se estruturado em seções complementares. Após esta introdução, abordam-se as perspectivas contemporâneas para o ensino de língua materna, com ênfase na reflexão gramatical. Em seguida, discutem-se os conceitos fundamentais da ludopedagogia e das metodologias ativas. A seção posterior dedica-se a contextualizar os aportes da neurociência relevantes para os processos de aprendizagem. Sequencialmente, explicitam-se o percurso metodológico e a análise do *corpus* selecionado na revisão integrativa. Por fim, tecem-se as considerações finais e apresentam-se as referências bibliográficas que aportam a discussão.

1 O ensino de Língua Portuguesa ante os desafios contemporâneos

No século XXI, o ensino tradicional de Língua Portuguesa encontra-se diante de críticas sistemáticas e da necessidade premente de renovação. Em um contexto social marcado por uma geração conectada, envolvida por novas formas de interação e pelo amplo acesso à informação, as metodologias convencionais, centradas em aulas estritamente expositivas e na memorização de conteúdos descontextualizados da realidade cultural dos estudantes, mostram-se insuficientes para promover uma aprendizagem mobilizadora.

A necessidade de repensar a prática escolar, contudo, não se restringe à mera inserção de ferramentas tecnológicas em sala de aula (Cunha *et al.*, 2024; Soares, 2021). Trata-se, fundamentalmente, de uma mudança nas concepções educacionais que reconheça o estudante não como um sujeito passivo ou um mero receptáculo de informações, mas como um agente que precisa estar ativamente engajado para aprender de forma consciente, reflexiva e motivada.

Apoiadas nas bases científicas da Linguística, as aulas devem oportunizar que os discentes compreendam o funcionamento do sistema linguístico. Conforme aponta Pilati (2017), o ensino de Língua Portuguesa precisa ir além da apresentação de aspectos conceituais e de classificações taxonômicas. O estudante necessita de oportunidades para apreender a língua em uso, percebendo as possibilidades de organização gramatical de modo que esta se articule com as práticas reais de circulação verbal. Segundo a autora, o aluno deve visualizar o sistema e manipular suas estruturas de funcionamento, o que pode ser operacionalizado por meio do uso de materiais concretos.

Sigiliano e Berno (2021) também refletem sobre a importância de se criarem estratégias que tornem as aulas de Língua Portuguesa mais atrativas, despertando o interesse dos estudantes ao mesmo tempo em que os desafiam a refletir sobre a língua materna. Para tanto, mostra-se necessário buscar intervenções que estimulem cognitivamente o aluno e proporcionem interações sociais. Em razão disso, os autores desenvolvem propostas que articulam jogos, análise linguística e ludicidade, direcionadas especificamente ao público adolescente.

Nesse sentido, Pilati (2017, 2021) apresenta a Abordagem de Aprendizagem Linguística Ativa como uma perspectiva voltada à participação efetiva do estudante no processo de apropriação do conhecimento. Entre seus princípios, destaca-se a necessidade de construir situações que favoreçam o protagonismo discente, permitindo ao estudante reconhecer o funcionamento estrutural da língua, observar suas possibilidades de organização e formular hipóteses a partir das experiências vivenciadas. Nessa perspectiva, o conhecimento linguístico não

se limita ao acúmulo de nomenclaturas, mas envolve o engajamento do estudante na compreensão dos fenômenos linguísticos.

Com esse objetivo, a referida autora sugere o planejamento de materiais didático-pedagógicos concretos e lúdicos, os quais viabilizam a manipulação e a visualização de aspectos do sistema linguístico como estratégias para construir uma compreensão ampliada sobre os fatos da língua. Tais propostas configuram recursos que articulam a ludicidade para a retomada e a ressignificação de conteúdos gramaticais. São caminhos que mobilizam o interesse do estudante e, por meio do envolvimento com o conteúdo e com os pares, propiciam o desenvolvimento de suas próprias competências cognitivas.

Percebe-se que essas propostas se aproximam da perspectiva ludopedagógica discutida neste estudo, na medida em que os jogos e os materiais manipuláveis estruturam experiências nas quais o estudante observa, experimenta e reflete sobre fenômenos linguísticos. Para que isso ocorra, contudo, esses recursos precisam ser articulados a objetivos de ensino previamente definidos.

Nessa conjuntura, ao discorrer sobre a educação linguística contemporânea, Pilati e Maia (2026) defendem a urgência de propostas pedagógicas cientificamente fundamentadas, alinhadas às evidências da Psicolinguística e da Neurociência Cognitiva no que tange aos processos atencionais, à memória de trabalho e às funções executivas envolvidas na aprendizagem. Apoiando-se no funcionamento cognitivo da linguagem, os autores sustentam o conceito de simplexidade, perspectiva cujo foco reside em um ensino que evidencie os princípios e mecanismos estruturais capazes de gerar comportamentos complexos a partir de operações mínimas.

Sob essa abordagem, defende-se a relevância da sistematização e da apresentação concreta das representações linguísticas abstratas. Desenvolvida por meio da Aprendizagem Linguística Ativa, essa metodologia possibilita ao estudante a visualização dos microprocessos de leitura e a manipulação de estruturas sintáticas pelo uso de materiais móveis e interativos, em atividades que exigem reflexão, construção de hipóteses e compreensão metacognitiva.

Em uma sociedade fluida, na qual as referências tradicionais se reorganizam constantemente, surge a necessidade de ressignificar as práticas metodológicas. Assim, o docente, ao perceber-se desafiado diante das transformações e às dinâmicas sociais contemporâneas, passa por um processo de reflexividade. De acordo com Giddens (2002), o comportamento reflexivo é intrínseco à modernidade; por meio dele, os sujeitos interpretam e revisam as próprias ações, buscando segurança para dar continuidade às suas escolhas e atitudes.

Portanto, o profissional envolvido com a educação, ao deparar-se com esse cenário, busca apropriar-se de aportes teóricos contemporâneos, distanciando-se de identidades engessadas oriundas de um sistema historicamente tradicional. De forma reativa, ele se propõe a experimentar novas perspectivas educacionais, compreendendo que o foco das práticas pedagógicas deve recair sobre o estudante.

Nessas reflexões, constata-se que o professor continua a exercer um papel de relevância no cenário educativo, não mais como um mero transmissor de conteúdos, mas como um sujeito habilitado para lidar com o outro. O docente assume-se, assim, como mediador, curador e *designer* de situações sociointerativas. Em uma era de transformações cognitivas, o comportamento socioafetivo torna-se um aspecto que demanda atenção. É com esse olhar voltado para propostas educativas que consideram as dimensões cognitiva e emocional que as seções seguintes se desenvolvem, estabelecendo um diálogo direto com as concepções ludopedagógicas.

2 Ludopedagogia: conceitos e concepções

Por meio de investigações voltadas à busca por metodologias que superem as práticas de ensino tradicionais, proporcionem ambientes motivadores e viabilizem uma apropriação consolidada do conhecimento, constata-se, nos últimos anos, um crescente interesse de estudiosos pela inserção da ludicidade no processo educacional. Desse modo, a dimensão lúdica tem sido alvo de pesquisas que visam compreender seus efeitos no desenvolvimento cognitivo e social do sujeito.

A relevância do fazer pedagógico lúdico já era enfatizada por Melo *et al.* (2014), que o consideravam um recurso viável para a renovação das rotinas escolares. Trata-se de uma articulação que combina o aporte teórico a estratégias que facilitem a compreensão do conteúdo, resultando na construção reflexiva de saberes. As autoras ponderam, contudo, que tal prática exige maior tempo de planejamento e dedicação por parte dos docentes.

Pesquisadores da educação continuam a avançar nas investigações sobre a perspectiva ludopedagógica, a qual se apresenta como uma abordagem metodológica que se contrapõe ao ensino estritamente transmissivo. A nomenclatura da vertente é composta pelo radical *ludos*, termo de origem latina que se refere a jogo, brincadeira e diversão; logo, a ludopedagogia é compreendida como a prática educativa escolar mediada por jogos.

Assim, a perspectiva ludopedagógica concebe os jogos pedagógicos e a ludicidade como caminhos favoráveis à aprendizagem. Segundo Pereira (2023), o jogo constitui a materialização que impulsiona a ludicidade, mobilizando sensações, ações e emoções do praticante durante o ato de jogar. Nessa discussão sobre a experiência lúdica na escola, o autor define o jogo como um espaço delimitado e estruturado por regras que orientam as vivências. Trata-se de uma dinâmica que proporciona oportunidades de experienciar diferentes estados emocionais, enquanto o praticante se sente desafiado a testar suas próprias habilidades e conhecimentos. Pereira (2023) discorre, ainda, que, na experiência coletiva, os participantes percebem sua importância para o fluxo das jogadas em meio à vivência interativa, de modo que cada um assume o protagonismo das ações e das decisões naquele momento.

Pinto (2023), por sua vez, aborda a ludicidade sob uma perspectiva educacional e sociocultural, defendendo que as práticas ocorram em grupos. A autora, cuja fundamentação dialoga com o pensamento de Paulo Freire, defende que as experiências mediadas por jogos oferecem um espaço no qual os sujeitos aprendem enquanto interagem. Ao vivenciarem as diferenças, eles percebem a relevância do outro para as tomadas de decisão, desenvolvendo a autonomia e a autocompreensão. Nas experiências compartilhadas, cada participante sente e pensa impulsionado por estímulos que resultam em significados individuais.

A partir dessas compreensões, neste estudo, a expressão aprendizagem significativa é empregada em uma perspectiva ampla, relacionada às experiências construídas de forma ativa e interativa e que adquirem sentido para os sujeitos que delas participam. De acordo com Pereira (2023), a experiência lúdica torna-se significativa à medida que se constitui como uma vivência impactante para o sujeito, envolvendo afetos, sentimentos, desejos e outras dimensões da vida humana. Pinto (2023), em complemento, compreende a experiência de aprendizagem por meio da ludicidade como plurissignificativa, uma vez que cada participante sente, pensa e toma decisões de maneira singular durante a atividade. Assim, neste trabalho, o termo aprendizagem significativa não é adotado como referência a um sistema teórico específico do campo da psicologia cognitiva tradicional, mas é empregado para caracterizar saberes que se constroem a partir das experiências vivenciadas, das interações sociais e dos sentidos produzidos pelos próprios estudantes.

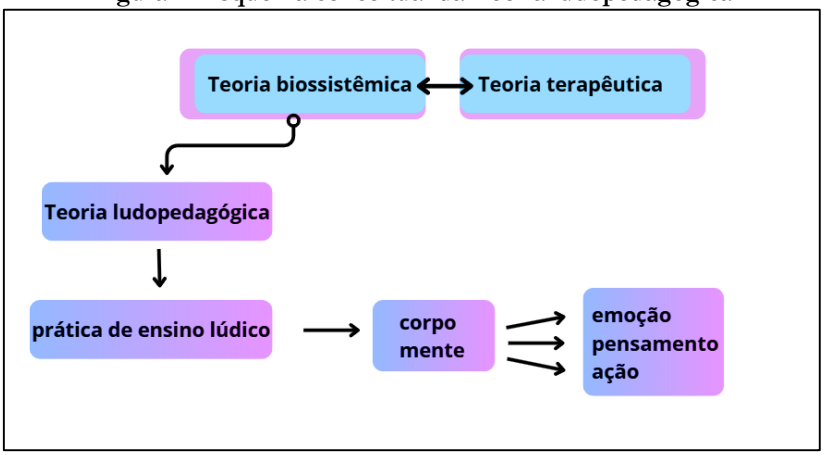
Os autores supracitados oferecem contribuições que auxiliam na superação de concepções reducionistas sobre o ato de jogar, trazendo uma releitura necessária para o contexto escolar contemporâneo. Nessa vertente, a concepção de jogo não se limita ao entretenimento; ao ser intencionalmente planejado para fins didático-pedagógicos como proposta lúdica, ele possibilita aos discentes a construção de valores humanos, o desenvolvimento de competências e a conquista da autonomia. O jogo oferece uma realidade fictícia permeada por experiências complexas e, ao mesmo tempo, engajadoras, que favorecem o convívio com diferentes identidades e a oportunidade de troca de saberes. Sendo assim, o jogo, como recurso educativo, consolida-se como um meio favorável à construção do conhecimento de forma ativa e interativa, em situações que exigem colaboração e respeito mútuo como condições de continuidade da própria prática.

Como investigadoras, validamos a proposição de Luckesi (2023) para aprofundar as pesquisas acerca dessa abordagem. Após uma década de investigações e de pesquisas exploratórias, Luckesi conceitua a perspectiva ludopedagógica como uma proposta educativa e lúdica que possui

como base a teoria da Biossíntese. Essa vertente teórica ampara-se em uma base científica que compreende que o ser humano constrói seus saberes em interação contínua com o meio, em um processo de integração de diferentes dimensões do sentir. Tais fatores socioafetivos atuam como impulsionadores de pensamentos e de tomadas de atitude.

A fim de sintetizar os fundamentos dessa vertente educacional, apresenta-se, na Figura 1, a esquematização conceitual dessa teoria:

Figura 1- Esquema conceitual da Teoria ludopedagógica



Fonte: próprias pesquisadoras (2026).

A sistematização proposta na Figura 1 diagrama as correlações constitutivas da abordagem ludopedagógica sob a ótica de Luckesi (2023), evidenciando que sua gênese epistemológica decorre da interface entre as teorias biossistêmica e terapêutica. Conforme o encadeamento dos setores ilustrados, a transição da teoria para a prática de ensino lúdico opera como um vetor direcionado à totalidade do sujeito, representado na indissociabilidade do binômio corpo-mente. Longe de caracterizar o jogo como mero entretenimento isolado, o mapeamento conceitual demonstra que a ação lúdica intencional incide simultaneamente sobre três eixos fundamentais do comportamento humano: a emoção (fator socioafetivo e motivacional), o pensamento (processamento cognitivo e metacognitivo) e a ação (protagonismo e tomada de decisão). Desse modo, a leitura analítica do esquema elucida que os estímulos gerados pelas dinâmicas lúdicas fornecem subsídios para que o participante ressignifique sua percepção individual e social, confirmando que a modelagem pedagógica do jogo atua de maneira integrada na formação humana e na cognição, sem reduzir a experiência a um automatismo biológico ou meramente instrucional.

A partir das concepções aqui expostas, entende-se que proporcionar tais experiências educativas por meio de jogos pedagógicos significa oferecer aos discentes um ambiente de aprendizagem mobilizador. Esse processo ocorre por meio de uma dinâmica participativa, na qual todos têm a oportunidade de manifestar-se, decidir e agir. Consequentemente, os estudantes percebem-se como parte integrante e fundamental na construção de seus próprios conhecimentos e habilidades.

Cabe destacar que a proposta do jogo pedagógico, dentro da perspectiva abordada, surge articulada aos princípios da aprendizagem ativa, configurando-se, portanto, como uma metodologia capaz de ressignificar as dinâmicas de ensinar e aprender. Desse modo, o jogo é planejado com elementos que impulsionam o aluno a assumir o protagonismo, participando ativamente da busca por soluções para os desafios propostos e construindo o conhecimento à medida que desenvolve suas habilidades. Alinhados a essa percepção, Cunha *et al.* (2024) e Soares (2021) defendem que os espaços delimitados e planejados para a atividade lúdica valorizam, estrategicamente, o diálogo. É justamente nesse ambiente dialógico, conforme asseveram Marques *et al.* (2021), que o estudante

se sente seguro e respeitado para expressar suas impressões, questionar o objeto de estudo e agir de forma autônoma com seus pares.

Por compreender que a ludicidade otimiza todo esse potencial na educação, Luckesi (2023, p. 48) afirma que:

> Tendo por base a compreensão piagetiana dos jogos, afinal, a compreensão das atividades, podemos perceber a sua significação para a vida das crianças, dos pré-adolescentes, dos adolescentes, assim como dos adultos e dos idosos na perspectiva de subsidiar o desenvolvimento interno, que significa a ampliação e a posse das capacidades cognitivas, afetivas e psicomotoras de cada um.

Com essas considerações, o teórico elucida que parte de princípios psíquicos para explicar a importância da ludicidade na estruturação interna do ser humano. O ato lúdico estimula o desenvolvimento de competências cognitivas, afetivas e psicomotoras, razão pela qual deve fazer parte da vida dos sujeitos, independentemente de sua faixa etária. Luckesi (2023) aprofunda essa reflexão ao direcionar o olhar especificamente para o público jovem:

> Um ato lúdico, por si, traz contato consigo mesmo e, em consequência, alegria. A irrequietude natural, própria da adolescência, própria do seu crescimento, conduz ao movimento constante. Nas relações educativas, atuando com adolescentes, necessitamos servir-nos de nosso estado de adultos, de tal forma que possamos oferecer-lhes suporte, tendo em vista estarem aprendendo o seu caminho para a vida adulta. **Dialogar implica na possibilidade da escuta, como da fala, tendo em vista construir um modo de ser saudável para si e para todos ao mesmo tempo. (**Luckesi, 2023 p. 86)

Nesse trecho, o autor asserte que experienciar a ludicidade gera sensação de bem-estar. Desse modo, práticas abertas ao diálogo interativo devem ser oferecidas nas atividades de ensino com adolescentes, auxiliando-os na formação cidadã e na construção de relações interpessoais saudáveis.

Pereira (2023) e Pinto (2023) também preconizam que as atividades lúdicas sejam oportunizadas aos adolescentes, sobretudo por se tratar de uma fase de desenvolvimento marcada por descobertas, novos interesses e pela percepção progressiva da própria singularidade. As vivências ludopedagógicas mostram-se valiosas nesse período, pois constituem um espaço de mútuo reconhecimento e de fortalecimento da autoestima.

Assim, desmistifica-se a ideia de que as atividades lúdicas se restringem à fase infantil. Em suma, as práticas pedagógicas mediadas por jogos e articuladas às metodologias ativas conferem uma interação mais dinâmica do estudante com o conhecimento, inserindo-o em um ambiente engajador e humanizado. Por apresentar tais potencialidades, essa abordagem mostra-se propícia para o desenvolvimento de múltiplas aprendizagens, inclusive para o aprimoramento das habilidades linguísticas.

3 Neurociência e aprendizagem: caminhos para a consolidação do conhecimento

A discussão proposta neste estudo não se limita às metodologias de ensino, mas estende-se à compreensão do processo de aprendizagem. Esta é concebida como uma construção contínua, resultante da relação indissociável entre o ser humano e o ambiente social. Nesse debate, a neurociência cognitiva apresenta subsídios teóricos significativos para a compreensão dos mecanismos envolvidos na aprendizagem humana. Por conseguinte, na busca por depreender em profundidade tais dinâmicas, recorreu-se aos saberes neurocientíficos a fim de identificar como articular e fundamentar as estratégias metodológicas ativas.

Nesta seção, são mobilizados conhecimentos do campo da neurociência e de sua interface com a educação, considerando estudos que discutem processos neurobiológicos e cognitivos relacionados ao aprendizado.

Inicialmente, cumpre pontuar que a neurociência constitui uma área dedicada a desvendar o funcionamento cerebral e suas correlações com o comportamento. Sua relevância no campo educacional reside na possibilidade de oferecer conhecimentos que contribuem para a elucidação dos processos cognitivos subjacentes ao aprendizado. A partir desses pressupostos, entende-se que o sistema nervoso humano possui a capacidade de reorganizar-se estrutural e funcionalmente em face de novas experiências: a denominada neuroplasticidade.

Segundo Filho *et al.* (2023a), a neuroplasticidade configura um mecanismo que permite ao sistema nervoso adaptar-se em resposta aos estímulos recebidos durante as vivências do sujeito social. Os autores explicam que essa reorganização ocorre constantemente ao longo da vida. Contudo, é nos períodos da infância e da adolescência que essa maleabilidade afeta de forma mais acentuada o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais, tais como a linguagem, a memória e as competências socioemocionais.

Nesse processo de plasticidade, a memória exerce um papel central. O processo de memorização não se reduz à assimilação mecânica de informações, visto que envolve as etapas interdependentes de codificação, armazenamento e recuperação de dados. A compreensão de como operam esses microprocessos permite perceber a complexidade da formação e da consolidação das memórias, bem como sua relação direta com o aprendizado.

Para ampliar a compreensão dessa interface, e a partir do diálogo com Filho *et al.* (2023b) e Oliveira Filho *et al.* (2023), entende-se que a consolidação do conhecimento envolve processos relacionados à formação e ao armazenamento de memórias de longo prazo. Os autores explicam que a memória pode ser influenciada por fatores como emoções, motivação, atenção e contexto, indicando que esses elementos participam ativamente das condições em que ocorre a aprendizagem.

Nesse sentido, o aprendizado envolve processos relacionados à atuação da memória, nos quais os novos conhecimentos se articulam aos saberes previamente armazenados. Esse processo pode ser influenciado por estímulos emocionais, o que evidencia que a retenção do conhecimento não decorre de operações estritamente racionais. Conforme discutido pela literatura neurocientífica, nesse processamento, as conexões sinápticas participam da formação e da consolidação das memórias, o que ajuda a compreender a complexidade da relação entre mente, cérebro e educação.

Desse modo, compreende-se que, para favorecer uma aprendizagem com maior significado, mostra-se importante oferecer condições que possibilitem experiências afetivas. Reconhecer que o aprendizado não corresponde a um processo exclusivamente racional direciona o olhar para a intencionalidade do planejamento docente. O professor pode propor alternativas que tornem o espaço educacional mais dinâmico e acolhedor, considerando a relevância dos aspectos emocionais no desenvolvimento de habilidades em crianças e adolescentes.

No que tange aos estímulos relacionados à plasticidade cerebral, Dias (2021) e Oliveira Filho *et al.* (2023) discutem a participação de neurotransmissores em processos associados à cognição. A dopamina apresenta relação com os mecanismos de motivação, curiosidade, satisfação da descoberta e reforço das memórias; por sua vez, a serotonina participa da regulação do estado de atenção, do humor e da disposição geral para aprender.

Esses elementos permitem compreender que os processos envolvidos na aprendizagem são influenciados por múltiplos fatores, entre os quais se encontram a atenção, a motivação, a emoção e a memória. Nesse sentido, conhecimentos oriundos da neurociência podem contribuir para a inteligibilidade desses fenômenos, sem que isso, isoladamente, permita estabelecer uma relação causal direta entre a atuação desses neurotransmissores e a eficácia de determinada estratégia pedagógica.

Diante dessas considerações, compreende-se que estratégias pedagógicas que mobilizem aspectos emocionais, motivacionais e atencionais devem ser consideradas no planejamento do ensino. A compreensão desses mecanismos biológicos pode contribuir para que o professor em exercício na educação básica reflita sobre suas práticas e sobre diferentes formas de favorecer situações de aprendizagem.

A fim de sintetizar as convergências teóricas discutidas, apresenta-se, no Quadro 1, o detalhamento de como os campos da ludopedagogia e da neurociência se conectam e se complementam.

Quadro 1 – Relações e conexões conceituais entre a Teoria Ludopedagógica e a Neurociência

Dimensão Ludopedagógica	**Base Neurocientífica**	**Implicação no Processo de Aprendizagem**
Sentir, pensar e agir	funções cognitivas, afetivas e psicomotoras	Desenvolvimento integrado do estudante (corpo-mente)
Estímulo através do jogo	Estímulos ambientais e experenciais	Criação e fortalecimento de conexões sinápticas
Ludicidade e emoção	Ativação do influxo socioafetivo	Consolidação da memória e aprendizagem contextualizada
Engajamento ativo e emotivo	Modulação atencional e motivacional (dopamina / serotonina)	Ampliação do interesse e retenção do conteúdo
Interação social e afetiva	Aprendizado mediado pelo ambiente social	Construção da autonomia e de competências socioemocionais

Fonte: próprias pesquisadoras (2026).

Numa perspectiva relacional, é possível observar, no Quadro 1, uma aproximação teórica entre a ludopedagogia e os conhecimentos oriundos da neurociência. A ludopedagogia pode ser compreendida como uma possibilidade de organização estratégica da prática de ensino, enquanto os conhecimentos da neurociência oferecem elementos para a compreensão dos processos biológicos e cognitivos envolvidos no aprendizado.

Desse modo, compreende-se que a neurociência pode dialogar com a perspectiva lúdica ao contribuir para a compreensão da participação das emoções, da atenção e da memória nos processos de apropriação do conhecimento. Com esses saberes, ampliam-se as possibilidades de pensar estratégias pedagógicas que considerem as diferentes dimensões envolvidas no aprender. Entende-se, outrossim, que essa discussão não permite, por si só, comprovar empiricamente a eficácia de uma metodologia específica, uma vez que a aprendizagem resulta da interação de fatores sociais, históricos e culturais.

Nesse contexto, os jogos configuram recursos favoráveis a situações de aprendizagem significativa, identificando-se em Dias (2021) essa mesma compreensão. Ao defender que as atividades de ensino-aprendizagem devem possibilitar a articulação de aspectos emocionais ao conteúdo curricular, a autora atribui aos jogos educacionais o potencial de favorecer o desenvolvimento intelectual, emocional e socioafetivo, relacionando-os à motivação, ao engajamento e à retenção dos conhecimentos.

Essa perspectiva contribui para compreendermos os jogos como possibilidades metodológicas que articulam aspectos cognitivos e afetivos, revelando potencial para favorecer a construção de práticas pedagógicas contextualizadas.

Entretanto, embora a referida autora atribua maior relevância aos jogos educacionais digitais, compreende-se que diferentes categorias de recursos, inclusive os analógicos e concretos, podem constituir espaços e experiências significativos para a aprendizagem. Na visão de Pereira (2023), os jogos não acontecem por si mesmos, mas estruturam tempos e espaços que possibilitam

experiências integradas envolvendo o corpo e os sentimentos, tornando essas vivências marcantes e impactantes para os participantes.

Nessa perspectiva, quando planejados pedagogicamente com objetivos definidos e articulados a elementos estratégicos, os jogos criam condições para experiências que estimulam os aspectos cognitivos e socioafetivos dos sujeitos no processo de aprendizagem.

A partir dessas discussões e considerando as contribuições da literatura consultada sobre jogos, ludicidade e aprendizagem, deu-se início a um levantamento de publicações voltadas especificamente ao ensino de Língua Portuguesa para os anos finais do Ensino Fundamental. O objetivo desse mapeamento direcionado ao público adolescente é identificar a produção científica recente e mapear as evidências das contribuições ludopedagógicas para o ensino de gramática nas pesquisas acadêmicas. Dessa forma, a seguir, apresenta-se a metodologia empreendida neste artigo.

4 Aspectos metodológicos

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, associada a um procedimento de revisão integrativa da literatura. A opção pelo delineamento bibliográfico justifica-se por fundamentar-se nas proposições de Lakatos e Marconi (2003), segundo as quais essa modalidade investigativa viabiliza o exame acurado e a articulação sistemática de conhecimentos já consolidados na produção científica e acadêmica. Desse modo, amparada por uma lente interdisciplinar, a metodologia de análise possibilita a confrontação de dados e a construção de novas sínteses teóricas orientadas ao problema investigado.

No que tange a esse percurso, utilizou-se a ferramenta digital NotebookLM (Google) como suporte metodológico instrumental para auxiliar na organização preliminar e na estruturação do Quadro 1, sistematizando as informações extraídas do referencial teórico. Ressalta-se que as aproximações conceituais geradas foram submetidas à análise crítica das pesquisadoras, que procederam à validação das interpretações e à elaboração final do quadro sintético apresentado, assumindo integral responsabilidade pelas reflexões e conclusões desenvolvidas.

Paralelamente, pelo método da revisão integrativa, conforme descrito por Botelho, Cunha e Macedo (2011), operacionalizaram-se a busca sistemática, a avaliação crítica e a síntese das evidências disponíveis sobre a aplicação prática de jogos no cenário investigado.

Seguindo esses procedimentos, a coleta de dados realizou-se por meio de buscas digitais no Catálogo de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e no indexador *Google Scholar*. A consulta ocorreu em maio de 2026, visando ao mapeamento da produção científica contemporânea. Para tanto, delimitou-se um recorte temporal que abrangeu publicações editadas entre os anos de 2021 e 2025. Para a seleção dos trabalhos, utilizaram-se, de forma combinada, os descritores "jogos pedagógicos" e "ensino de língua portuguesa". No decorrer dessa busca inicial, procedeu-se à observação dos títulos dos estudos localizados e à leitura preliminar de seus resumos, selecionando-se, inicialmente, nove produções acadêmicas para a etapa de triagem.

A partir desse mapeamento inicial, estabeleceram-se como critérios de inclusão para a leitura integral do material: artigos científicos completos, escritos em língua portuguesa, que estivessem voltados especificamente ao Ensino Fundamental II (anos finais) e que abordassem a mediação ou o ensino de conteúdos gramaticais.

Nessa etapa de triagem, realizou-se a leitura pormenorizada dos resumos e das considerações finais dos nove textos pré-selecionados. Esse exame revelou que parte da produção localizada concentrava-se em outros segmentos escolares ou domínios do conhecimento. Por conseguinte, desse total, seis produções foram sumariamente excluídas por não atenderem ao recorte estabelecido, uma vez que se destinavam ao ensino de Língua Inglesa ou de Matemática, ou eram direcionadas à Educação Infantil e aos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Permaneceram, assim, três produções científicas que atenderam integralmente aos critérios estabelecidos e foram selecionadas para compor o *corpus* final do estudo, considerando sua

estrita pertinência em relação ao objetivo da pesquisa. Cumpre esclarecer que o trabalho de Oliveira e Vasconcelos (2023) constitui o artigo de apresentação do dossiê temático publicado no periódico Fórum Linguístico, o qual foi organizado a partir das discussões e produções científicas geradas no Congresso Brasileiro de Jogos Pedagógicos (CBJP). A inclusão dessa produção justifica-se metodologicamente por mapear o estado da arte e o panorama recente das pesquisas sobre o desenvolvimento de recursos ludopedagógicos no cenário nacional.

Na fase de análise, realizaram-se a leitura integral das três produções, os respectivos fichamentos e a elaboração de resumos indicativos. Esses procedimentos permitiram o preenchimento de matrizes analíticas contendo os seguintes dados organizacionais: autores, objetivo, público-alvo, proposta de jogo e principais resultados. Apresentam-se, no Quadro 2, os dados sistematizados desse levantamento.

Quadro 2 – Dados sistematizados das produções científicas do *corpus*

Autor(es)/ano	Objetivo da pesquisa	Público-Alvo	Tipo de jogo ou proposta analisada	Principais resultados e contribuições
Alves, Araújo e Vasconcelos (2023)	Apresentar uma proposta de jogo digital para o ensino de palavras homófonas em aulas de Língua Portuguesa.	6º ano do Ensino Fundamental	Jogo digital voltado ao trabalho com homófonas.	A proposta articula ludicidade e ensino de língua materna, buscando favorecer experiências de reflexão sobre a escrita.
Costa e Nicolau (2024)	Apresentar uma proposta lúdica para o processo de ensino-aprendizagem de conteúdos gramaticais, com foco em advérbios.	7º ano do Ensino Fundamental	Jogo analógico de tabuleiro envolvendo atividades e charadas sobre advérbios.	A proposta busca tornar o trabalho com a gramática mais dinâmico e contextualizado, estimulando a curiosidade e a reflexão sobre o funcionamento da língua.
Oliveira e Vasconcelos (2023)	Apresentar o dossiê temático da revista *Fórum Linguístico* a partir de pesquisas vinculadas ao Congresso Brasileiro de Jogos Pedagógicos (CBJP), discutindo práticas pedagógicas ativas.	Ensino Fundamental I e II, Educação de Jovens e Adultos (EJA) e Ensino Superior	Artigo de apresentação de dossiê focado em jogos manipuláveis, digitais e práticas de aprendizagem ativa.	Mapeia o panorama das discussões científicas do CBJP, destacando a relevância do planejamento de jogos, da definição de objetivos didáticos e da indissociabilidade entre cognição e afetividade.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026), a partir dos estudos que compõem o *corpus* da pesquisa.

A sistematização apresentada no Quadro 2 evidencia que as investigações selecionadas convergem quanto à utilização da ludicidade como recurso estratégico para o ensino de Língua Portuguesa, embora apresentem diferentes propostas e enfoques metodológicos. Alves, Araújo e Vasconcelos (2023), por exemplo, concentram-se em um protótipo de jogo digital voltado ao tratamento de homófonas, ao passo que Costa e Nicolau (2024) desenvolvem uma atividade lúdica analógica direcionada ao ensino de advérbios. Oliveira e Vasconcelos (2023), por sua vez, expandem a discussão ao debaterem, no âmbito do dossiê originado no CBJP, as relações de complementaridade entre a ludicidade e as práticas de aprendizagem ativa no ensino de língua materna.

A elaboração desses resumos e a sistematização dos dados permitiram identificar os núcleos de significação que subsidiaram a análise crítica e as discussões aprofundadas apresentadas na seção subsequente.

5 Análise e discussão: evidências da ludopedagogia no ensino de Língua Portuguesa

A análise do *corpus* documental permitiu compreender de que maneira as estratégias ludopedagógicas vêm sendo evidenciadas nas publicações científicas contemporâneas voltadas ao ensino de Língua Portuguesa. Identificou-se um movimento de pesquisadores que discutem o potencial dos jogos pedagógicos não apenas como ferramentas de entretenimento, mas como recursos estratégicos capazes de estruturar experiências reflexivas frente aos fenômenos linguísticos nos anos finais do Ensino Fundamental.

Notadamente, as propostas examinadas transcendem o foco exclusivo na motivação extrínseca, articulando a ludicidade a atividades direcionadas à análise linguística e à reflexão sobre os usos estruturais da língua materna. No estudo desenvolvido por Alves, Araújo e Vasconcelos (2023), apresenta-se um protótipo de jogo digital planejado especificamente para estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental. O recurso foi modelado para propiciar situações didáticas que desafiam os discentes a formular hipóteses ortográficas e semânticas sobre palavras homófonas. Ao interagir com o ambiente digital, o estudante é impulsionado a acionar microprocessos cognitivos de leitura e monitoramento da escrita, ampliando seus letramentos por meio de uma dinâmica de tentativa, erro e *feedback* imediato, o que favorece a fixação de convenções ortográficas sem apelar para a memorização puramente mecânica.

Sob a premissa de um mecanismo lúdico integrado, que mobiliza as dimensões cognitiva e socioafetiva do sujeito, Costa e Nicolau (2024) propõem um jogo analógico de tabuleiro direcionado a turmas de 7º ano do Ensino Fundamental. Com base em evidências da Linguística Aplicada e no ensino reflexivo de gramática, a atividade utiliza charadas e desafios interativos focados no funcionamento sintático-semântico dos advérbios. O jogo exige que os participantes manipulem e classifiquem essas estruturas em contextos de uso real, estimulando a curiosidade natural e a reflexão metacognitiva sobre como os advérbios modificam sentidos no texto. A dinâmica em grupo funciona, conforme sugerem as autoras, como um espaço de coautoria e de negociação social do conhecimento linguístico entre os adolescentes.

As evidências empíricas e teóricas apresentadas nesses trabalhos reforçam que os jogos pedagógicos atuam como catalisadores da socialização e do aprendizado, desde que seu planejamento pedagógico mantenha um foco nítido e intencional no conteúdo gramatical. Nesses arranjos didáticos, as regras do jogo e a necessidade de resolução de problemas colocam o afeto e o pensamento reflexivo em funcionamento indissociável, abrindo caminhos para superar o tradicional modelo transmissivo de ensino da Língua Portuguesa.

Adicionalmente, em Oliveira e Vasconcelos (2023), encontra-se a apresentação de um dossiê temático publicado no periódico *Fórum Linguístico*, organizado com o propósito de mapear e divulgar pesquisas vinculadas ao Congresso Brasileiro de Jogos Pedagógicos (CBJP). Sob uma abordagem ampla, esse documento sistematiza o estado da arte do campo, ressaltando a relevância do *design* de jogos com objetivos didáticos previamente delimitados. A publicação adverte que a eficácia da ferramenta lúdica reside na sua capacidade de desenvolver o aparato neurocognitivo do estudante, como as funções atencionais e a memória de trabalho, sem negligenciar as demandas socioafetivas de interação em sala de aula, direcionando o pesquisador à necessidade de aprofundamento empírico na área.

O exame integrado das três produções científicas revela que, para além de tornar as aulas atrativas, a modelagem ludopedagógica pode subsidiar a aprendizagem linguística profunda. A partir das pistas oferecidas pelo *corpus*, compreende-se que as práticas baseadas em jogos favorecem a apropriação da escrita em articulação com a consciência linguística, permitindo que os discentes testem regularidades e convenções textuais de maneira ativa. As propostas estruturadas oportunizam a mobilização de aspectos sociocognitivos ao inserirem o estudante em atividades que exigem observação atenta, formulação de hipóteses e tomada de decisão verbal. Outrossim, essas dinâmicas fornecem ao docente dados formativos imediatos para acompanhar as reais dificuldades da turma, permitindo-lhe planejar intervenções e mediações pedagógicas customizadas.

Contudo, apesar de reconhecerem as potencialidades dos jogos para o desenvolvimento de competências linguísticas, constatou-se que os textos analisados não aprofundam a dinâmica da aprendizagem sob o viés explicativo da neurociência cognitiva, limitando-se a citar o termo de forma genérica. Esse cenário evidencia a lacuna que o presente artigo busca preencher, ao oferecer um modelo interpretativo que une a prática lúdica ao funcionamento biossistêmico e neurocognitivo do cérebro adolescente.

A partir do mapeamento realizado, constatou-se que a maior parte das investigações sobre ludicidade ainda se concentra na Educação Infantil ou nos campos do ensino de Língua Inglesa e da Matemática. Essa distribuição assimétrica sugere uma escassez de relatos de experiência e de pesquisas aplicadas voltadas especificamente à reflexão gramatical na Língua Portuguesa nos anos finais do Ensino Fundamental. Os resultados desta revisão integrativa indicam, portanto, a urgência de ampliar investigações que aproximem, em uma abordagem unificada, os jogos pedagógicos, a neurociência e a educação linguística, expandindo a produção de evidências científicas nacionais em contextos escolares reais.

A relevância dessa convergência ganha contornos definitivos nas proposições contemporâneas de Pilati e Maia (2026). Os autores articulam os conhecimentos empíricos provenientes da neurociência cognitiva e da psicolinguística para sustentar que a materialização do sistema linguístico, operada por meio do uso de materiais manipuláveis e interativos, funciona como um verdadeiro dispositivo epistemológico e como uma tecnologia cognitiva de formação. Ao externalizar e permitir a manipulação física de estruturas sintáticas e abstratas da língua, essa abordagem baseada na Aprendizagem Linguística Ativa ampara os microprocessos de atenção e a memória de trabalho dos estudantes. Como consequência, o uso pedagógico desses dispositivos lúdicos atua diretamente no desenvolvimento da metacognição e da autonomia interpretativa do estudante, consolidando as bases científicas que justificam a presença da ludopedagogia no ensino contemporâneo de língua materna.

Considerações finais

Este estudo buscou contribuir com reflexões acerca do uso de jogos voltados ao ensino de Língua Portuguesa, articulando a ludicidade e as metodologias ativas aos fundamentos neurocientíficos. Por meio da literatura analisada, compreende-se que o uso de jogos pedagógicos, desde que previamente planejados, estruturados e adaptados para a mediação de conteúdos gramaticais, oferece potencialidades promissoras para aprimorar a aprendizagem linguística de forma significativa e contextualizada.

Ao longo da discussão, desmistificou-se a concepção do lúdico como mera distração ou entretenimento restrito à infância, em uma releitura que amplia o olhar para o seu papel no desenvolvimento humano integral. Sob essa ótica, a ludopedagogia consolida-se como uma perspectiva metodológica e um recurso estratégico capaz de impulsionar tanto a introdução de novos conteúdos quanto a retomada de saberes. O jogo ludopedagógico possibilita ao estudante vivenciar múltiplas emoções por meio de práticas ativas, imersivas e engajadoras, as quais surgem do planejamento intencional do professor. Este, por sua vez, busca propor experiências em espaços e tempos que desafiam o jogador-aprendiz a solucionar problemas complexos de natureza verbal.

Adicionalmente, os saberes oriundos da neurociência cognitiva oferecem elementos teóricos que apontam a importância dos estímulos emocionais, da modulação atencional e dos sistemas mnemônicos no processo de apropriação do conhecimento. A ciência do cérebro oferece subsídios teóricos e biológicos consistentes que podem amparar reflexões sobre práticas pedagógicas estratégicas e humanizadas, demonstrando que as dimensões afetiva e cognitiva atuam de forma indissociável no processamento linguístico.

Nessa discussão, nota-se a importância de diálogos interreferenciais que possam aproveitar as perspectivas contemporâneas de ensino-aprendizagem e os achados da neurociência em favor do contexto educacional da escola básica. A partir do levantamento realizado, foram

identificados poucos estudos dentro das limitações e critérios estabelecidos para o *corpus* localizado. Diante disso, constata-se a necessidade premente de fomentar novas investigações que articulem, de maneira integrada e sistemática, os jogos pedagógicos, a neurociência e o ensino de Língua Portuguesa direcionados aos anos finais do Ensino Fundamental. Estende-se o convite a professores, pesquisadores e demais profissionais da educação para que desenvolvam pesquisas de natureza interventiva em contextos escolares reais. Desse modo, será possível avaliar e validar cientificamente os impactos práticos dessas estratégias no desenvolvimento de conhecimentos, na aprendizagem ativa e no aprimoramento das habilidades linguísticas de nossos jovens estudantes.

Informações complementares

Declaração de Uso de Inteligência Artificial.

Durante a fase de planejamento e concepção deste artigo, as autoras utilizaram o modelo de linguagem ChatGPT (OpenAI) estritamente como suporte para a estruturação inicial dos tópicos textuais. Após essa etapa preliminar de organização do escopo, todo o desenvolvimento teórico-argumentativo, redação e revisão do manuscrito foram realizados de forma autoral pelas pesquisadoras, que assumem total responsabilidade pelo conteúdo publicado.

Fontes de financiamento

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, por meio de bolsa do Programa de Mestrado concedida à primeira autora.

Referências

ALVES, Bruna Carolina; ARAÚJO, Thayza Farias de Queiroz; VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho de. Jogo de homófonas: jogo digital para aulas de língua portuguesa. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 20, n. 2, p. 8842-8852, abr./jun. 2023. Disponível em: http://dx.doi.org/10.5007/1984-8412.2023.e90547. Acesso em: 22 maio 2026.

BOTELHO, Louise Lira Roedel; CUNHA, Cristiano Castro de Almeida; MACEDO, Marcelo. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gestão e Sociedade**, Belo Horizonte, v. 5, n. 11, p. 121-136, maio/ago. 2011.

COSTA, Luiz Miguel Azevedo da; NICOLAU, Roseane Batista Feitosa. Jogando com os advérbios: recursos lúdicos como processo de ensino-aprendizagem da Gramática. **Temática**, João Pessoa, v. 20, n. 5, p. 151-167, maio 2024. DOI: https://doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2024v20n5.70106. Disponível em: https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/70106. Acesso em: 22 maio 2026.

CUNHA, Marcia Borin da; OMACHI, Nathalie Akie; RITTER, Olga Maria Schimidt; NASCIMENTO, Jéssica Engel do; MARQUES, Glessyan de Quadros; LIMA, Fernanda Oliveira. Metodologias Ativas: em busca de uma caracterização e definição. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 40, p. 1-27, e39442, 2024. Disponível em: https://www.scielo.br/j/edur/a/cSQY74VPYPJCvNLQdv4HZYn/. Acesso em: 01 jun. 2025.

DIAS, Poliana Aparecida Gomes. Jogos educacionais: neurociência e aprendizagem. **Cadernos Intersaberes**, Curitiba, v. 10, n. 29, p. 4-18, 2021. Disponível em:

https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/2048. Acesso em: 10 maio 2026.

FILHO, Paulo Henrique; MARAVALHAS, Ana Lúcia Gomes; HANSEL, Tiago Fernando; SANTANA, Maria Zélia de; ECCARD, Ana Flávia Costa; RODRIGUES, Sibele Silva Leal; FREITAS, Cristiane Maria de Jesus; CAMPOS, Simone Batista; OLIVEIRA, Sueli Aparecida Correia de. Integração Cognitiva: a ponte entre Neurociências e Educação. *In*: LIMA, Cristiane Pereira; FILHO, Paulo Henrique; OLIVEIRA FILHO, Fernando Luiz Cas de; MARAVALHAS, Ana Lúcia Gomes; SOUSA, Maria Aparecida de Moura Amorim; OLIVEIRA, Eliédna Aparecida Rocha de; HANSEL, Tiago Fernando (org.). **Neurociências e Educação**: um caminho possível. São Paulo: Editora Brasileira de Publicação Científica Aluz, 2023a. cap. 1, p. 11-26. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/868255. Acesso em: 30 maio 2026.

FILHO, Paulo Henrique; HANSEL, Tiago Fernando; REIS, João Paulo Carneiro dos; SILVA, Silvana Pirinetti da; GONTIJO, Fabricia Ribeiro; DIAS, Valquíria Rodrigues; SILVA, Ana Maria da; XAVIER, Lidiane da Silva; SCHON, Gislaine; SILVA, Daiane Cristina da. Potencializando a educação: aplicações das neurociências em sala de aula. *In*: LIMA, Cristiane Pereira; FILHO, Paulo Henrique; OLIVEIRA FILHO, Fernando Luiz Cas de; MARAVALHAS, Ana Lúcia Gomes; SOUSA, Maria Aparecida de Moura Amorim; OLIVEIRA, Eliédna Aparecida Rocha de; HANSEL, Tiago Fernando (org.). **Neurociências e Educação**: um caminho possível. São Paulo: Editora Brasileira de Publicação Científica Aluz, 2023b. cap. 2, p. 27-38. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/868255. Acesso em: 30 maio 2026.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. *In*: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). **Ludopedagogia**. Salvador: FACED/UFBA, 2000. v. 1, p. 9-42.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa**: compreensões conceituais e proposições. São Paulo: Cortez, 2023.

MARQUES, Humberto Rodrigues; CAMPOS, Alyce Cardoso; ANDRADE, Daniela Meirelles; ZAMBALDE, André Luiz. Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. **Avaliação**: Revista da Avaliação da Educação Superior, Campinas; Sorocaba, v. 26, n. 3, p. 718-741, set./dez. 2021. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S1414-40772021000300005. Acesso em: 15 set. 2025.

MELLO, Regina Oneda; HACHMANN, Marina da Silva; SITNIEWSKI, Viviane Cristina; AMALCABÚRIO, Débora Fernanda; DUARTE, Mônica Lopes; SEGANFREDO, Vânia Tresivan; SOUZA, Inês Maria V. de. A ludicidade no ensino de língua portuguesa nas séries finais. **Unoesc & Ciência - ACHS**, Joaçaba, v. 5, n. 2, p. 181-190, jun./dez. 2014. Disponível em: https://periodicos.unoesc.edu.br/achs/article/download/5512/pdf_41/20729. Acesso em: 18 jun. 2026.

OLIVEIRA FILHO, Fernando Luiz Cas de; LIMA, Cristiane Pereira; HANSEL, Tiago Fernando; QUEIROZ, Patrícia Pereira Novais de; SANTANA, Clarice Rodrigues; VALADARES, Raquel Rocha Drews; SILVA, Lucimara José Pereira de Souza; SOUSA, Vânia Sirilo de Rezende;

PESSOA, Leidiane Machado. Aprendizagem significativa e neurociências: conhecimento essencial para uma prática pedagógica eficaz. *In*: LIMA, Cristiane Pereira; FILHO, Paulo Henrique; OLIVEIRA FILHO, Fernando Luiz Cas de; MARAVALHAS, Ana Lúcia Gomes; SOUSA, Maria Aparecida de Moura Amorim; OLIVEIRA, Eliédna Aparecida Rocha de; HANSEL, Tiago Fernando (org.). **Neurociências e Educação**: um caminho possível. São Paulo: Editora Brasileira de Publicação Científica Aluz, 2023. cap. 3, p. 39-54. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/868255. Acesso em: 30 maio 2026.

OLIVEIRA, Fernando Augusto de Lima; VASCONCELOS, Silvia Ines Coneglian Carrilho de. Apresentação: Ludicidades e práticas pedagógicas ativas no ensino do português. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 20, n. 2, p. 8835-8841, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.5007/1984-8412.2023.e93255. Acesso em: 22 maio 2026.

PEREIRA, Eugênio Tadeu. A experiência de brincadeira. *In*: AMBRÓSIO, Márcia (org.). **Os jogos, as brincadeiras e as tecnologias digitais a serviço das aprendizagens, da inclusão e da autonomia**: sentidos e significados produzidos. São Paulo: Pimenta Cultural, 2023. p. 47-64.

PILATI, Eloisa Nascimento Silva. **Linguística, gramática e aprendizagem ativa**. 2. ed. Campinas: Pontes Editores, 2017.

PILATI, Eloisa Nascimento Silva. Semelhanças e diferenças entre os conceitos de Aprendizagem Ativa e Aprendizagem Linguística Ativa. **Revista Linguística**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, p. 108-122, maio/ago. 2021.

PILATI, Eloisa Nascimento Silva; MAIA, Marcus. Cognição, gramática e simplexidade: uma argumentação sobre a eficácia da proposta gerativista da gramaticoteca para a educação básica com base nas neurociências e na psicolinguística. **Gragoatá**, Niterói, v. 31, n. 70, p. e70606, 2026. Disponível em: https://periodicos.uff.br/gragoata/article/view/70606. Acesso em: 23 set. 2026.

PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães. Experiências educativas lúdicas. *In*: AMBRÓSIO, Márcia (org.). **Os jogos, as brincadeiras e as tecnologias digitais a serviço das aprendizagens, da inclusão e da autonomia**: sentidos e significados produzidos. São Paulo: Pimenta Cultural, 2023. p. 65-114.

SIGILIANO, Natália Sathler; BERNO, Laís Rios (org.). **Ensinar português de forma divertida**: atividades lúdicas para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio. Juiz de Fora, MG: Editora UFJF, 2021. DOI: https://doi.org/10.34019/ufjf.ebook.2021.00007. Disponível em: https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/13936. Acesso em: 12 março 2025.

SOARES, Cristine. **Metodologias ativas**: uma nova experiência de aprendizagem. São Paulo: Cortez, 2021.

Submetido em 29/06/2026
Aceito em 04/11/2026