

COMO TRABALHAR O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS LITERÁRIOS

How to Work with Playfulness in the Construction of Literary Texts

Adriana Carvalhal de Carvalho¹

Andréa Carvalhal de Carvalho²

1 Mestranda em Ciências da Educação pela Educaler-USA. Professora de Ensino Fundamental II na rede municipal. Bacharela em Serviço Social pela Universidade Anhanguera UNIDERP. Pós-graduada em Gestão Social, Políticas Públicas, Redes e Defesa de Direitos pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR. Pós-graduada em Alfabetização e Letramento pela UNILATUS/Faculdade João Calvino. Graduada em Língua Portuguesa pela Faculdade Regional de Filosofia, Ciências e Letras de Candeias – FAC. E-mail: adrianacarvalhal05@hotmail.com.

2 Graduada em Língua Portuguesa pela Faculdade Regional de Filosofia, Ciências e Letras de Candeias – FAC. Graduada/Bacharela em Serviço Social pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR. Mestranda em Ciências da Educação pela Educaler-USA. E-mail: dedacarvalhal@hotmail.com.

RESUMO

Este artigo discute o uso da ludicidade na construção de textos literários, compreendendo-a como estratégia pedagógica capaz de tornar a leitura e a escrita mais significativas, interativas e prazerosas no contexto escolar. O objetivo geral é analisar como a ludicidade pode contribuir para a construção de textos literários em sala de aula, considerando seu potencial para favorecer a aprendizagem, a criatividade e a mediação docente. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, fundamentada em livros, documentos educacionais e produções acadêmicas sobre ludicidade, literatura, aprendizagem e prática pedagógica. Os resultados indicam que jogos, brincadeiras, histórias, dramatizações, músicas e materiais concretos podem ampliar a participação dos estudantes, fortalecer vínculos, estimular a imaginação e favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. Conclui-se que o lúdico não deve ser entendido como passatempo, mas como recurso planejado e articulado aos objetivos educacionais, exigindo do professor intencionalidade, formação continuada e sensibilidade para transformar a sala de aula em espaço de criação, expressão e aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Lúdico. Literatura. Aprendizagem. Prática pedagógica. Interação.

ABSTRACT

This article discusses the use of playfulness in the construction of literary texts, understanding it as a pedagogical strategy capable of making reading and writing more meaningful, interactive and pleasurable in the school context. The general objective is to analyze how playfulness can contribute to the construction of literary texts in the classroom, considering its potential to favor learning, creativity and teacher mediation. This is a qualitative bibliographic study based on books, educational documents and academic productions on playfulness, literature, learning and pedagogical practice. The results indicate that games, play activities, storytelling, dramatization, music and concrete materials can expand student participation, strengthen bonds, stimulate imagination and favor cognitive, social and affective development. It is concluded that playfulness should not be understood as mere entertainment, but as a resource planned and articulated with educational objectives, requiring intentionality, continuing education and sensitivity from teachers to transform the classroom into a space of creation, expression and meaningful learning.

Keywords: Playfulness. Literature. Learning. Pedagogical practice. Interaction.

INTRODUÇÃO

A construção de textos literários no espaço escolar exige práticas pedagógicas que ultrapassem a repetição mecânica de conteúdos e favoreçam a participação ativa dos estudantes. Em muitas salas de aula, observa-se que dificuldades de leitura e escrita se associam à desmotivação, à pouca familiaridade com textos literários e à ausência de estratégias que aproximem o estudante da linguagem de modo sensível, criativo e significativo. Nesse contexto, a ludicidade apresenta-se como possibilidade de mediação entre o universo infantil, a imaginação, a oralidade, a leitura e a produção textual.

O lúdico não se limita ao jogo ou à brincadeira em sentido recreativo. Quando planejado de forma intencional, pode funcionar como recurso pedagógico que estimula a curiosidade, a expressão, a interação social, a autonomia e a construção do conhecimento. Ao discutir a educação como experiência relacionada à alegria, Snyders (1996, p. 36) afirma que “educar é ir em direção à alegria”, perspectiva que contribui para compreender a aprendizagem como processo que envolve sentido, afeto e participação.

A relevância do tema justifica-se pela necessidade de valorizar metodologias que tornem a literatura mais presente na vida escolar e favoreçam o desenvolvimento da leitura, da escrita e da criatividade. O contato com histórias, jogos, dramatizações, músicas, materiais concretos e outras linguagens pode ampliar a experiência da criança com o texto literário, permitindo que ela estabeleça relações entre sua realidade, sua cultura, sua imaginação e os signos da escrita. Assim, a escola passa a atuar não apenas como espaço de transmissão de conteúdos, mas como ambiente de formação humana, cultural e social.

Diante disso, este artigo tem como objetivo geral analisar como a ludicidade pode contribuir para a construção de textos literários em sala de aula, considerando seu potencial para favorecer a aprendizagem, a criatividade e a mediação docente. Como objetivos específicos, busca-se discutir a relação entre atividades lúdicas, literatura e aprendizagem significativa, bem como compreender o papel do professor no planejamento de práticas lúdicas voltadas à leitura, à escrita e à produção de textos literários.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, por fundamentar-se na leitura, seleção, organização e análise de materiais já publicados sobre ludicidade, literatura, aprendizagem e prática pedagógica. A pesquisa bibliográfica permite aproximar diferentes

contribuições teóricas sobre um fenômeno educacional, favorecendo a construção de uma análise crítica sobre o tema investigado.

As buscas e leituras foram orientadas pelas palavras-chave: lúdico, literatura, aprendizagem, prática pedagógica e interação. Foram considerados livros clássicos da área educacional, documentos orientadores, como o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, e textos acadêmicos disponíveis em bases abertas e repositórios de consulta, especialmente Google Acadêmico, SciELO e portais educacionais. A seleção priorizou produções que discutissem jogos, brincadeiras, desenvolvimento infantil, mediação docente, leitura, escrita e aprendizagem significativa.

Como critérios de inclusão, foram considerados materiais com relação direta com o tema, textos em língua portuguesa, obras de referência para a educação e estudos que contribuíssem para compreender o papel da ludicidade na sala de aula. Foram excluídos materiais sem autoria identificada, textos sem relação direta com a construção de textos literários, publicações repetidas e conteúdos que tratavam o lúdico apenas como entretenimento desvinculado de intencionalidade pedagógica.

A análise ocorreu em três etapas: leitura exploratória dos materiais, organização temática dos conteúdos e interpretação crítica das contribuições dos autores. A partir desse percurso, os resultados foram sistematizados em eixos de discussão: o literário na escola, os fundamentos históricos da ludicidade, as atividades lúdicas como aprendizagem atrativa e significativa e o trabalho do professor na mediação do lúdico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O LITERÁRIO NA ESCOLA E A MEDIAÇÃO LÚDICA DA LEITURA E DA ESCRITA

A literatura, quando trabalhada desde os primeiros anos de escolarização, pode constituir uma ponte entre a imaginação, a linguagem oral, a escrita e as experiências socioculturais dos estudantes. O prazer e o hábito de ler são construídos em processo contínuo, que se inicia no convívio familiar e se amplia no espaço escolar, especialmente quando a criança tem acesso a livros, escuta histórias, participa de rodas de leitura e percebe que o texto literário não é apenas conteúdo a ser avaliado, mas também fonte de encantamento, expressão e descoberta.

Nesse sentido, a presença do lúdico favorece a aproximação da criança com a literatura, pois permite que o texto seja explorado por meio de dramatizações, jogos de linguagem, reconto de histórias, criação de personagens, brincadeiras com rimas, leitura compartilhada e produção coletiva. Tais estratégias tornam o

contato com o texto mais dinâmico e contribuem para que o estudante desenvolva oralidade, criatividade, repertório linguístico e segurança para escrever.

A construção da escrita, conforme Ferreiro (1997), envolve processos de elaboração e compreensão progressiva do sistema escrito. Por isso, práticas pedagógicas centradas apenas na cópia ou na repetição tendem a reduzir a participação do estudante e a enfraquecer o sentido social da escrita. Quando associada à ludicidade, a produção textual permite que a criança experimente palavras, cenas, narrativas e personagens, ampliando sua relação com a linguagem e com o mundo literário.

Desse modo, os resultados da análise bibliográfica indicam que o literário na escola precisa ser apresentado como experiência cultural e formativa. O professor, ao ler para os alunos, propor brincadeiras de criação textual e valorizar as produções infantis, contribui para que a sala de aula se transforme em espaço de autoria. Assim, a ludicidade não substitui o ensino sistemático da leitura e da escrita, mas o potencializa ao criar condições de envolvimento, escuta, imaginação e participação.

BREVE HISTÓRIA E FUNDAMENTOS DA LUDICIDADE

A ludicidade não constitui uma metodologia recente. Ao longo da história da educação, jogos, brincadeiras e atividades corporais ou simbólicas foram compreendidos como formas de socialização, transmissão cultural e desenvolvimento humano. A reflexão sobre práticas lúdicas aparece em diferentes momentos históricos, desde a Antiguidade greco-romana até as teorias educacionais modernas, evidenciando que o brincar sempre acompanhou a formação das crianças e sua relação com a cultura.

Ferrari (2003) destaca a importância de Platão e Aristóteles para a constituição do pensamento educacional ocidental, especialmente pela valorização da formação ética, intelectual e social. Embora suas propostas pertençam a outro contexto histórico, elas permitem reconhecer que a educação sempre esteve relacionada à formação integral do sujeito. Fujishima (2009), ao discutir a história do lúdico como instrumento facilitador da aprendizagem, também evidencia que jogos e brincadeiras foram utilizados em diferentes períodos como mediações para ensinar conteúdos e costumes.

A contribuição de Kishimoto (1993) é relevante porque situa o jogo como prática cultural e educativa, relacionada à criança, à tradição e à aprendizagem. Nessa direção, o jogo não pode ser compreendido como atividade neutra ou isolada, mas como experiência social carregada de regras, significados, negociações e possibilidades de criação. Ao jogar, a criança interage com o outro, interpreta papéis, compreende limites e desenvolve modos de pensar e agir.

As teorias de Vygotsky (1984) reforçam essa compreensão ao apontar a importância da mediação social no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. No contexto das brincadeiras e dos jogos, a criança vivencia situações que mobilizam linguagem, regras, imaginação, cooperação e resolução de problemas. Já Piaget (1976) atribui ao jogo papel fundamental no desenvolvimento infantil, pois, ao brincar, a criança assimila, organiza e transforma aspectos da realidade. Assim, os fundamentos teóricos indicam que a ludicidade pode favorecer aprendizagem, socialização e desenvolvimento cognitivo.

ATIVIDADES LÚDICAS COMO APRENDIZAGEM ATRATIVA E SIGNIFICATIVA

A escola, ao buscar práticas mais atrativas, precisa reconhecer que a aprendizagem não ocorre apenas pela exposição verbal de conteúdos. Ela se fortalece quando o estudante participa, pergunta, cria, interpreta e estabelece relações entre aquilo que aprende e sua experiência concreta. As atividades lúdicas podem contribuir para esse processo ao transformar aulas rígidas e pouco motivadoras em momentos de interação, investigação, cooperação e construção coletiva do conhecimento.

Marcellino (1996) destaca a importância do tempo e do espaço para que a criança vivencie o caráter lúdico do lazer, da criatividade e da participação cultural. No ambiente escolar, essa perspectiva permite compreender que brincar, dramatizar, cantar, desenhar, pintar, ouvir histórias, construir materiais e jogar com regras são práticas que podem estimular a concentração, a memória, a imaginação e o raciocínio, desde que articuladas aos objetivos pedagógicos.

Ao discutir o desenvolvimento infantil, Piaget (1976) aponta que o jogo não deve ser visto apenas como gasto de energia, mas como elemento importante para a organização do pensamento. Essa compreensão é essencial para superar a ideia de que o lúdico representa perda de tempo. Pelo contrário, quando bem planejado, ele favorece a aprendizagem significativa, pois permite ao aluno participar do processo, elaborar hipóteses, enfrentar desafios e construir respostas.

Os achados da revisão indicam ainda que jogos e brincadeiras favorecem vínculos afetivos e sociais. Ao compartilhar regras, dividir materiais, negociar sentidos e resolver conflitos, as crianças aprendem a conviver e a respeitar diferentes pontos de vista. Tezani (2004) ressalta que o jogo participa dos processos de aprendizagem e desenvolvimento em seus aspectos cognitivos e afetivos, o que reforça a necessidade de reconhecê-lo como recurso pedagógico relevante e não como atividade secundária.

Assim, o lúdico mostra-se especialmente produtivo na construção de textos literários, pois oferece situações concretas para a criação de narrativas. Uma brincadeira de faz de conta pode originar personagens;

uma roda de história pode gerar recontos; um jogo de palavras pode estimular rimas, poemas e pequenos contos; uma dramatização pode favorecer a organização de sequência narrativa. Nesses casos, a aprendizagem torna-se atrativa porque o estudante participa da produção de sentidos e reconhece a escrita como forma de expressão.

O TRABALHO DO PROFESSOR EM RELAÇÃO AO LÚDICO

O professor ocupa papel central na utilização pedagógica da ludicidade. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil compreende o brincar como prática que exige organização de tempos, espaços, objetos, fantasias, brinquedos e jogos, de modo que a criança possa vivenciar experiências significativas (BRASIL, 1998). Embora o documento se volte à educação infantil, sua contribuição ajuda a pensar a importância do planejamento e da intencionalidade docente também em outros momentos da escolarização.

A ação docente precisa articular liberdade e orientação. Aranão (2004) afirma que a criança deve explorar o mundo que a cerca, cabendo ao professor agir como interventor e oferecer atividades, materiais e situações que enriqueçam suas experiências. Essa postura é importante porque a ludicidade, para contribuir com a aprendizagem, não pode ser improvisada ou desconectada dos objetivos da aula. Ela deve estar relacionada aos conteúdos, aos conhecimentos prévios dos estudantes e às necessidades de aprendizagem identificadas pelo professor.

Nesse sentido, a relação entre professor e aluno deve ser construída com diálogo, confiança, limites e abertura para a criação. Tezani (2004) ressalta que a sala de aula precisa constituir-se como ambiente de troca, afetividade e socialização do conhecimento. Freire (1997), ao discutir a prática docente, também contribui para pensar uma educação pautada no diálogo, na escuta e no respeito aos estudantes, elementos fundamentais para que as práticas lúdicas não sejam apenas atividades pontuais, mas experiências formativas.

O professor, portanto, atua como mediador entre o lúdico, o texto literário e os objetivos educacionais. Cabe a ele selecionar jogos, histórias, músicas, imagens, dramatizações e materiais adequados, considerando faixa etária, contexto sociocultural, interesses dos alunos e possibilidades de aprendizagem. Além disso, deve avaliar continuamente se as atividades propostas favorecem a participação, a oralidade, a escrita, a cooperação, a criatividade e a autonomia.

A formação continuada também se revela indispensável. Para que a ludicidade seja incorporada de forma consistente, é necessário que o educador reflita sobre sua prática, supere modelos centrados apenas na

transmissão de conteúdos e desenvolva estratégias que valorizem o estudante como sujeito ativo. Dessa forma, o lúdico torna-se uma ponte entre prazer, conhecimento e produção textual, contribuindo para uma escola mais significativa, participativa e humanizadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste artigo foi analisar como a ludicidade pode contribuir para a construção de textos literários em sala de aula, considerando seu potencial para favorecer a aprendizagem, a criatividade e a mediação docente. A partir da revisão bibliográfica realizada, foi possível compreender que o lúdico, quando planejado e articulado aos objetivos educacionais, constitui uma estratégia relevante para aproximar os estudantes da literatura, ampliar o interesse pela leitura e estimular a produção escrita.

Os resultados discutidos indicam que jogos, brincadeiras, dramatizações, músicas, histórias e materiais concretos favorecem a participação, a interação, a imaginação, a oralidade, a cooperação e o desenvolvimento cognitivo e afetivo. Também foi possível observar que a ludicidade não deve ser confundida com passatempo ou atividade sem intencionalidade. Ao contrário, ela exige planejamento, acompanhamento e avaliação, de modo que contribua efetivamente para a construção de textos literários e para uma aprendizagem mais atrativa e significativa.

Recomenda-se que as escolas incentivem práticas pedagógicas que integrem ludicidade e literatura, oferecendo condições para que professores tenham acesso a formação continuada, materiais adequados e tempo de planejamento coletivo. Além disso, novas pesquisas podem aprofundar experiências práticas em sala de aula, analisando como diferentes atividades lúdicas impactam a produção textual dos estudantes. Conclui-se que trabalhar o lúdico na construção de textos literários é uma possibilidade concreta de tornar a escola mais criativa, participativa e comprometida com o desenvolvimento integral dos alunos.

REFERÊNCIAS

- ARANÃO, I. V. D. **Matemática através de brincadeiras e jogos**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2004.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. 3 v.
- FERRARI, M. **Grandes pensadores**. Nova Escola. São Paulo: Abril, 2003.
- FERREIRO, E. **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

FREIRE, P. **Professora sim, tia não**: cartas a quem ousa ensinar. São Paulo: Olho d'Água, 1997.

FUJISHIMA, M. de F. D. da S. **Aprender brincando**: a história do lúdico como instrumento facilitador no ensino aprendizagem. 2009. Disponível em: <http://www.soartigos.com/articles/1994/1/Aprender-Brincando-A-Historia-do-Ludico-como-instrumento-facilitador-no-ensino-aprendizagem/Page1.html>. Acesso em: 1 jul. 2026.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer**: uma introdução. Campinas: Autores Associados, 1996.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

SNYDERS, G. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TEZANI, T. C. R. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento**: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso em: 1 jul. 2026.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.