

**SIMPÓSIOS TEMÁTICOS - SIMPÓSIO TEMÁTICO - QUANDO A CIÊNCIA LINGUÍSTICA ENCONTRA A ESCOLA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES A PARTIR DE PRÁTICAS INOVADORAS DE ENSINO**

**JOGOS MANIPULÁVEIS E PRÁTICAS DE LINGUAGEM: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA**

*Ana Helena Soares Cordeiro Xavier (prof.aninhacordeiro@gmail.com)*

Este estudo apresenta a relevância da ludicidade em práticas de linguagem bem-sucedidas, mais especificamente no processo de ensino aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa nos Anos Finais do Ensino Fundamental utilizando os jogos pedagógicos, como meio para garantir a aquisição efetiva de novos conhecimentos, que possam ser aplicados na oralidade, escrita, análise linguística/semiótica e produção de textos escritos, uma vez que permitem que os estudantes compreendam as diferentes formas de expressão e interação comunicativa de forma crítica e produtiva, além de explorar a criação de um ambiente de aprendizagem engajador, visando compartilhar experiências, identificar os desafios e promover a troca de conhecimentos entre os participantes. De abordagem qualitativa e natureza intervencionista, o referencial teórico utilizado foi estruturado sob as perspectivas da Aprendizagem Linguística Ativa em Pilati (2024/2017), as contribuições de Oliveira, Moraes e Sene (2025) fundamentam e respaldam a proposta de intervenção com jogos pedagógicos manipuláveis e Sigiliano (2021) discorre sobre a ludicidade como incentivo à aprendizagem e Ausubel (2001) sobre os organizadores prévios e do conhecimento, além da relevância e sentido do objetivo do ensino. Mediante as análises das aplicações dos jogos, como

prática complementar designada a aprofundar e ressignificar conteúdos já trabalhados em sala de aula, foram utilizadas a observação e participação dos estudantes durante as aulas e execução dos jogos. Dessa forma, os jogos corroboram com os princípios de inclusão e equidade propostos na BNCC e revelaram-se aliados em uma ação planejada e bem estruturada, com a participação ativa e significativa do professor ao longo do processo de ensino aprendizagem. Além disso, mostraram-se ferramentas eficazes para promover a integração, ampliar e consolidar a aprendizagem, especialmente entre os alunos que enfrentam maiores dificuldades na leitura e na escrita, possibilitando ainda a observação de avanços em suas competências linguísticas e textuais.

Palavras-chave: aula de língua portuguesa; ludicidade; jogos pedagógicos; inclusão; equidade.