ISSN: 2358-8829

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE FONÉTICA: UMA PROPOSTA LÚDICA NO ENSINO MÉDIO SOB A ÓTICA DA BNCC.

Josielle Raquel Dantas da Silva [1]
Gessica Rafaelly Dantas da Silva [2]

INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio enfrenta o constante desafio de superar modelos pedagógicos tradicionais focados na memorização mecânica de regras gramaticais e ortográficas. No campo da Fonética e Fonologia, a apropriação dos fenômenos sonoros da linguagem, especialmente a identificação e diferenciação dos dígrafos, nos quais duas letras representam um único fonema, exige o desenvolvimento da percepção auditiva e da reflexão metalinguística. Sob a ótica da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o ensino de língua deve ser articulado em torno das práticas sociais de linguagem, destacando o eixo de Análise Linguística/Semiótica. Nesse contexto, a utilização de jogos didáticos surge como uma ferramenta mediadora essencial para transformar conceitos abstratos em experiências práticas e significativas.

A pesquisa justifica-se pela necessidade de transpor a rigidez do ensino expositivo e criar um ambiente de aprendizagem dinâmico, inclusivo e dialógico. Ao atuar como metodologia ativa, a prática lúdica coloca o estudante no centro do processo educativo, estimulando a autonomia e o trabalho colaborativo. Além disso, a mediação lúdica favorece o reconhecimento da variação linguística e o respeito às manifestações orais no ambiente escolar, atuando diretamente no combate ao preconceito linguístico e promovendo uma formação integral e cientificamente embasada.

Diante desse cenário, este estudo tem como objetivo analisar como a utilização de jogos didáticos pode potencializar a compreensão dos fenômenos fonético-fonológicos e o domínio dos dígrafos em aulas de Língua Portuguesa no Ensino Médio, sob as diretrizes da BNCC. Com esferas mais especificas a pesquisa propõe: (I) Identificar as principais

[1] Mestra em Ciências da Linguagem pelo Programa de Pós-Graduação (PPCL) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, josielleraquelsilva@gmail.com;
[2] Doutoranda em Psicobiologia na da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, gessica.silva.107@ufrn.edu.br.

dificuldades dos estudantes relacionadas à ortoépia, à prosódia e ao uso dos dígrafos; (II) propor dinâmicas lúdicas alinhadas às competências e habilidades da BNCC voltadas para o Ensino Médio; e (III) avaliar as contribuições do lúdico para o engajamento discente e para a valorização da diversidade oral no espaço escolar.

Do ponto de vista metodológico, a investigação caracteriza-se como uma pesquisa-ação de abordagem qualitativa, uma vez que alia a fundamentação teórica à intervenção prática direta e intencional no ambiente escolar. O percurso metodológico envolveu o planejamento e a criação de jogos didáticos focados no ensino de Fonética, com ênfase na identificação e diferenciação dos dígrafos, seguidos da aplicação dessas atividades lúdicas em sala de aula com estudantes do Ensino Médio. A coleta de dados e a reflexão pedagógica pautaram-se na observação participante durante a execução das dinâmicas, no acompanhamento do desempenho e do engajamento dos alunos e no aporte bibliográfico e documental das diretrizes da BNCC.

Os resultados e discussões apontam que a inserção planejada de jogos pedagógicos no cotidiano escolar favorece a apreensão consciente das relações entre som (fonema) e grafia (grafema). Constatou-se que as dinâmicas lúdicas proporcionam aos estudantes a oportunidade de testar hipóteses e aplicar os conceitos de fonética em contextos reais de comunicação, reduzindo os índices de hesitação e equívocos na identificação dos dígrafos. Além disso, os achados indicam um ganho expressivo no engajamento dos alunos, demonstrando que a ludicidade atua como um elemento facilitador no desenvolvimento da consciência fonológica.

A fundamentação teórica deste trabalho organiza-se em três eixos temáticos centrais e articulados: (1) o ensino de Fonética e Fonologia na educação básica, focado na diferenciação consciente entre fonemas e grafemas e no estudo sistemático dos dígrafos; (2) a ludicidade e os jogos didáticos como metodologias ativas, que promovem a mediação pedagógica, o protagonismo do estudante, a percepção auditiva e a reflexão metalinguística em um ambiente participativo e dialógico; e (3) o alinhamento com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), focado no eixo de Análise Linguística/Semiótica e no desenvolvimento de competências gerais de linguagem que valorizam a diversidade oral e o combate ao preconceito linguístico no espaço escolar. Para sustentar conceitualmente esses eixos, o embasamento teórico apoia-se nas diretrizes normativas do Ministério da Educação (Brasil, 2018), nos conceitos fonológicos e ortográficos sobre a representação dos dígrafos desenvolvidos por Cunha e Cintra (2017)

e Gomes e Rodrigues (2021), nos aportes teóricos sobre desenvolvimento sociointeracionista, mediação e ludicidade de Vygotsky (2007) e Kishimoto (2014), bem como nas investigações recentes sobre jogos pedagógicos e consciência fonológica no ensino de Língua Portuguesa propostas por Macedo (2024) e Passos e Nascimento (2026).

Em síntese, o trabalho fortalece que a utilização de jogos didáticos no ensino de fonética não se reduz a um mero entretenimento, mas constitui um eixo estruturante para a renovação pedagógica no Ensino Médio. A mediação intencional do professor, alinhada às normativas da BNCC, consolida-se como um caminho promissor para construir uma aprendizagem significativa, autônoma, reflexiva e pautada no respeito à diversidade linguística.

REFERENCIAL TEÓRICO

O presente referencial teórico fundamenta-se na articulação entre a investigação fonético-fonológica, a mediação pedagógica por meio de metodologias ativas e as diretrizes normativas vigentes. Para compreender como o ensino de aspectos formais da Língua Portuguesa (com ênfase na sistematização dos dígrafos) pode ser superado em sua vertente puramente mecânica, esta seção estrutura-se em três eixos complementares: a discussão sobre fonemas, grafemas e ortografia; o papel transformador da ludicidade e dos jogos didáticos no espaço escolar; e, por fim, o alinhamento dessas práticas pedagógicas interativas às competências e habilidades preconizadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O ensino de Fonética e Fonologia na Educação Básica: fonemas, grafemas e a sistematização dos dígrafos

O aprendizado do sistema de escrita alfabética da Língua Portuguesa exige que o estudante desenvolva a capacidade de abstração necessária para compreender a distinção entre a dimensão fônica da linguagem e a sua representação gráfica. No ensino de Fonética e Fonologia na Educação Básica, um dos principais entraves pedagógicos reside na falsa premissa de que haveria uma correspondência biunívoca perfeita entre fonemas (unidades sonoras) e grafemas (unidades gráficas). Na realidade, o código ortográfico da Língua Portuguesa é caracterizado por assimetrias e arbitrariedades que exigem do aluno

o desenvolvimento da consciência fonológica e do conhecimento das convenções ortográficas normativas.

A compreensão das irregularidades e das regras contextuais da língua torna-se essencial no estudo dos dígrafos, definidos como a combinação de duas letras para a representação de um único fonema. Segundo Cunha e Cintra (2017, p. 65), os dígrafos são conceituados como "grupos de letras que simbolizam apenas um som". A falta de clareza sobre essa estrutura gráfica leva muitos alunos a cometerem desvios ortográficos por tentar transcrever a fala de maneira estritamente linear.

A respeito da estruturação dos dígrafos consonantais na escrita e da relevância do seu ensino reflexivo para a consolidação da competência ortográfica, Cunha e Cintra (2017, p.65) detalham: “[...] ch, lh, nh, rr, ss, gu e qu são elementos que representam sons únicos na fala, embora constituídos por duas letras na escrita, o que exige um ensino sistemático e reflexivo para evitar automatismos e erros frequentes”. Evidencia-se, portanto, a urgência de ressignificar o estudo fonético na Educação Básica por meio de abordagens que estimulem a percepção auditiva e o raciocínio lógico dos discentes. Para que essa sistematização deixe de ser um processo mecânico e descontextualizado, torna-se imprescindível a incorporação de estratégias metodológicas dinâmicas, capazes de engajar o aluno ativamente na descoberta e na reflexão sobre o funcionamento da língua.

A complexidade das correspondências grafofonêmicas evidencia-se tanto nas regras independentes de contexto, como no caso dos dígrafos rr e ss, que ocorrem exclusivamente entre vogais para representar sons específicos, quanto nas regras dependentes do contexto grafêmico, a exemplo dos grupos “gu” e “qu”. Nestes últimos, a letra “u” deixa de ser pronunciada como semivogal antes das vogais “e” e “i”, assumindo o valor fonético do dígrafo. Conforme aponta Cabral (2022, p. 42), compreende-se que no sistema ortográfico "o mesmo fonema pode ser representado por mais de uma letra".

Dessa forma, a superação dos erros ortográficos recorrentes no Ensino Médio, como a omissão ou a substituição inadvertida de dígrafos, não ocorre pela memorização passiva de listas descontextualizadas de palavras, mas pelo exercício contínuo da reflexão metalinguística e da análise fonológica orientada

A ludicidade e os jogos didáticos como metodologias ativas de aprendizagem

ISSN: 2358-8829

A superação do modelo tradicional de ensino expositivo pressupõe o engajamento dos estudantes em práticas pedagógicas interativas que promovam o protagonismo e a autonomia no processo de construção do conhecimento. Nesse panorama, a ludicidade e os jogos didáticos consolidam-se como metodologias ativas de alto valor formativo, atuando como ferramentas mediadoras capazes de transformar conceitos abstratos de fonética em vivências práticas e significativas.

Conforme destacam Bacich e Moran (2018, p. 29), "as metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos, favorecem o desenvolvimento da autonomia intelectual e do protagonismo do aluno". Longe de constituir um mero entretenimento ou passatempo sem intencionalidade, o jogo pedagógico atua como um recurso didático estruturado que mobiliza funções cognitivas complexas, estimulando a atenção seletiva, a memória auditiva e a colaboração entre os pares.

Sobre a função mediadora dos jogos no espaço escolar e a necessidade de ressignificar a atividade lúdica nos anos subsequentes da educação básica, Kishimoto (2014) sinaliza:

> O ingresso no ensino fundamental não deve significar o fim da ludicidade, mas sua ressignificação, de modo que o jogo e o brinquedo passam a atuar como recursos de mediação pedagógica para a construção de conceitos mais complexos. A ludicidade no processo de alfabetização pode ser compreendida como um laboratório linguístico. (Kishimoto, 2014, p. 15).

Ao atuar como esse "laboratório linguístico", o jogo pedagógico proporciona um ambiente seguro em que o estudante testa hipóteses sobre o funcionamento da língua, analisa e corrige seus próprios desvios ortográficos sem o receio da punição escolar tradicional. Todavia, para que o jogo cumpra de fato a sua função educativa, exige-se do docente uma intencionalidade pedagógica clara e uma mediação ativa durante todas as etapas da atividade.

Conforme ressalta Morais (2012), a atividade lúdica exige a intervenção intencional do professor, pois a brincadeira por si só não assegura o aprendizado formal sem um momento estruturado de reflexão sobre os conceitos trabalhados. Assim, ao articular regras, desafios e reflexão, o jogo didático potencializa a percepção auditiva dos fonemas e consolida a aprendizagem dos dígrafos de modo dinâmico e duradouro.

O alinhamento do ensino lúdico de fonética com as diretrizes da BNCC

ISSN: 2358-8829

A adoção de metodologias lúdicas no ensino da Língua Portuguesa encontra consonância direta com os princípios normativos estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Embora o documento oficial não empregue explicitamente o termo "metodologias ativas" em seu texto introdutório, toda a sua estrutura curricular está pautada no desenvolvimento de competências e habilidades que exigem a participação ativa, crítica e colaborativa do estudante.

No componente curricular de Língua Portuguesa, a BNCC organiza as práticas pedagógicas em quatro eixos centrais: Leitura, Produção de Textos, Oralidade e Análise Linguística/Semiótica. De acordo com a BNCC, a área de Linguagens visa à "ampliação da capacidade de participação dos alunos em diversas esferas da atividade humana" (Brasil, 2018, p. 138). Nesse sentido, o estudo dos fenômenos fonético-fonológicos insere-se no eixo de Análise Linguística/Semiótica não como um fim em si mesmo, mas como um meio de capacitar o aluno a refletir sobre os usos reais da língua.

No que tange à mobilização de múltiplas linguagens e ao desenvolvimento comunicativo integral previsto nas competências gerais da Educação Básica, o documento normativo estabelece:

> Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (Brasil, 2018, p. 9).

Essa diretriz da Competência Geral 4 reforça a urgência de integrar práticas sonoras, orais e interativas na sala de aula. Ao trabalhar a Fonética sob uma abordagem lúdica e reflexiva, a prática pedagógica dialoga também com o combate ao preconceito linguístico, uma vez que valoriza a diversidade das manifestações orais e orienta o estudante a reconhecer a variação linguística como um fenômeno natural da língua.

A BNCC prevê, por meio de habilidades específicas (como a EF03LP01 e a EF03LP03), que o estudante seja capaz de ler e escrever palavras identificando corretamente as correspondências regulares contextuais e o uso dos dígrafos. Dessa forma, a mediação lúdica intencional responde diretamente às exigências contemporâneas da BNCC, ao transformar o ensino da ortografia e da fonética em um processo de aprendizagem ativo, inclusivo, reflexivo e cientificamente embasado.

ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A presente investigação caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa e de caráter interventivo, do tipo pesquisa-ação. A opção pela pesquisa-ação justifica-se por constituir uma abordagem metodológica orientada ao aprimoramento das práticas educativas, na qual o pesquisador atua de forma participativa e intencional no ambiente escolar, aliando a produção do conhecimento científico à resolução de problemas práticos no processo de ensino-aprendizagem. No âmbito qualitativo, a pesquisa busca compreender as produções linguísticas e as interações sociais dos sujeitos em seu contexto natural.

O percurso metodológico foi desenvolvido em uma turma de Ensino Médio de uma escola da rede pública de ensino, durante as aulas do componente curricular de Língua Portuguesa. A investigação esteve centrada na superação das dificuldades recorrentes dos estudantes em relação à Fonética e Fonologia, com foco específico na identificação, diferenciação e aplicação consciente dos dígrafos.

O ciclo da pesquisa-ação organizou-se em quatro etapas encadeadas:

1. **Diagnóstico e Planejamento:** Etapa voltada ao levantamento das principais dúvidas e inadequações dos estudantes quanto à correspondência entre som (fonema) e letra (grafema), especialmente nos casos dos dígrafos consonantais (ch, lh, nh, rr, ss, qu, gu) e vocálicos. Realizou-se também a análise documental das competências e habilidades do eixo de Análise Linguística/Semiótica da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Médio.
2. **Concepção e Criação da Ferramenta Lúdica:** Desenvolvimento do jogo didático intencionalmente projetado para a sistematização dos conceitos de fonética. A confecção do recurso envolveu a elaboração de cartas ortográficas, tabuleiros de desafios e fichas de reflexão metalinguística, estabelecendo regras claras que incentivam o trabalho colaborativo, a percepção auditiva e a testagem de hipóteses linguísticas.
3. **Intervenção Prática e Aplicação do Jogo:** Execução da atividade lúdica em sala de aula, dividida em momentos de orientação prévia, mediação pedagógica ativa durante o fluxo do jogo em pequenos grupos e uma etapa coletiva de sistematização dos conhecimentos adquiridos.

ISSN: 2358-8829

4. **Avaliação e Reflexão Crítica:** Análise reflexiva das respostas, das estratégias utilizadas pelos grupos e do nível de engajamento discente durante o cumprimento dos desafios do jogo.

Para a coleta e produção dos dados empíricos, utilizaram-se técnicas e instrumentos complementares, como (I) observação participante: registro direto e contínuo da atuação dos estudantes durante as partidas, acompanhando a interação verbal, a segurança na tomada de decisões e a superação das hesitações ortográficas. (II) Diário de campo: instrumento de registro qualitativo no qual foram detalhados episódios significativos da intervenção, dúvidas manifestadas, feedbacks dos alunos e percepções do docente sobre a mediação pedagógica. (III) Atividades e fichas de registro do jogo: análise das produções escritas e dos relatórios de pontuação gerados pelos estudantes ao longo das dinâmicas lúdicas, servindo como material documental para aferir a evolução da consciência fonológica.

No que tange aos procedimentos éticos, a pesquisa seguiu os preceitos normativos da Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), que rege as pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. A participação dos estudantes ocorreu mediante autorização prévia da gestão escolar, apresentação e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos pais ou responsáveis legais (para alunos menores de idade) e do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) assinado pelos próprios participantes. Para assegurar o sigilo e a privacidade dos envolvidos, as identidades foram preservadas por meio do uso de códigos ou nomes fictícios.

Quanto ao direito de uso de imagem e voz, informa-se que quaisquer registros fotográficos ou audiovisuais realizados durante a aplicação do jogo em sala de aula foram formalmente autorizados pelos responsáveis por meio do Termo de Concessão de Uso de Imagem e Som de Voz. Tais registros possuem finalidade estritamente acadêmico-científica, garantindo que não haja exposição vexatória e mantendo o foco na análise das dinâmicas pedagógicas e dos materiais didáticos produzidos

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A sistematização dos achados empíricos obtidos ao longo do ciclo de pesquisa-ação revela o impacto pedagógico e cognitivo da intervenção lúdica no ensino de Fonética no Ensino Médio. A análise qualitativa dos dados, triangulada entre as anotações do diário

ISSN: 2358-8829

de campo, as observações participantes e as produções escritas dos estudantes durante a execução do jogo didático, permitiu organizar os resultados em três categorias analíticas centrais: (1) Diagnóstico dos desvios fonético-ortográficos nos dígrafos e percepção dos estudantes; (2) A mediação pelo jogo didático e a emergência da consciência fonológica; e (3) Aderência às diretrizes da BNCC, engajamento e combate ao preconceito linguístico.

Na etapa diagnóstica que antecedeu a aplicação da ferramenta lúdica, constatou-se que parte significativa dos alunos do Ensino Médio ainda apresentava hesitações e desvios ortográficos na representação gráfica dos dígrafos. Essa constatação evidencia que a memorização de regras descontextualizadas nos anos anteriores da Educação Básica não garantiu a consolidação da competência ortográfica.

Em atendimento à segunda etapa do ciclo da pesquisa-ação (Concepção e Criação da Ferramenta Lúdica), desenvolveu-se o jogo didático denominado **Trilha dos Dígrafos: Desafio Fonético & Metalinguístico** (figura 1). O recurso foi intencionalmente projetado para promover a mediação pedagógica entre os conceitos abstratos de fonema/grafema e a aplicação prática da norma ortográfica. A dinâmica articulou o uso de cartas ortográficas, tabuleiros com desafios contextuais e fichas de reflexão metalinguística, estimulando a atenção seletiva, a cooperação entre pares e a testagem ativa de hipóteses linguísticas pelos estudantes do Ensino Médio.

Figura 1: proposta do jogo trilha dos dígrafos: desafio fonético & metalinguístico



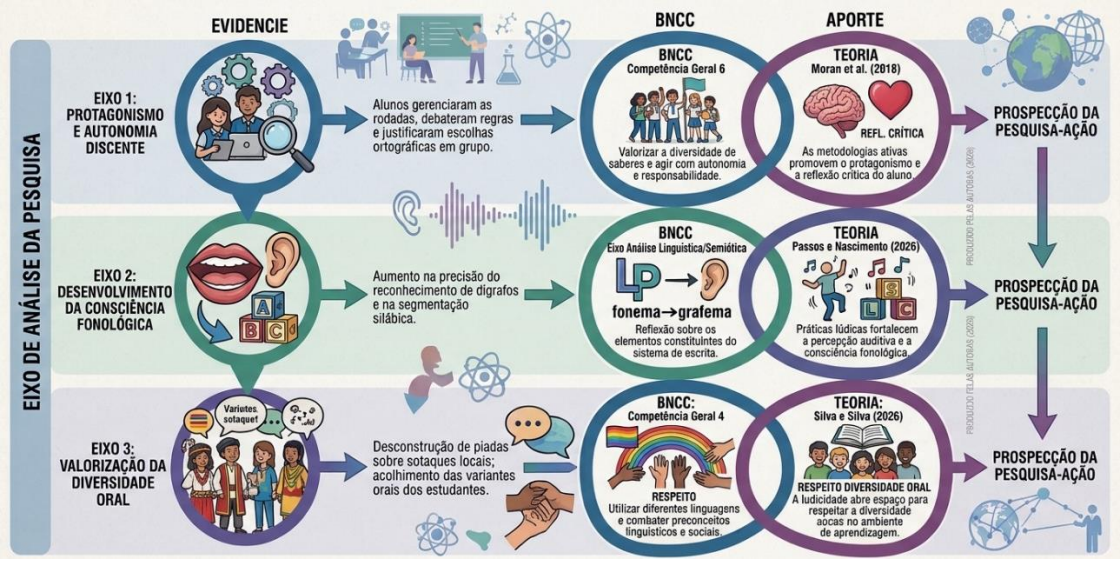
Fonte: Autoria própria

Por fim, na terceira etapa, a avaliação da proposta sob a ótica da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) confirma que a utilização de metodologias ativas alinha-se

aos objetivos de formação integral do Ensino Médio. Embora as normativas oficiais não detalhem jogos específicos para cada tópico gramatical, a estrutura da BNCC orienta que a aprendizagem da Língua Portuguesa ocorra por meio de práticas reflexivas e colaborativas no eixo de Análise Linguística/Semiótica.

A articulação entre as evidências empíricas da pesquisa-ação e os aportes da BNCC e da literatura especializada encontra-se detalhada na figura 2.

Figura 2: Matriz de articulação entre Achados Empíricos, Diretrizes da BNCC e Fundamentação Teórica



Fonte: Autoria própria

Em síntese, a articulação dos dados empíricos gerados pela intervenção lúdica revela a interação entre a prática pedagógica mediada e as diretrizes oficiais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Conforme sintetizado no esquema acima, o engajamento dos estudantes no jogo didático promoveu simultaneamente o protagonismo e a autonomia discente, o aprimoramento do desenvolvimento da consciência fonológica na superação dos dígrafos e a valorização da diversidade oral no ambiente escolar. Desse modo, os resultados evidenciam que a ludicidade intencional extrapola o caráter recreativo, consolidando-se como um eixo estruturante de reflexão metalinguística e de construção de uma aprendizagem significativa, ética e inclusiva no ensino médio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais deste trabalho reúnem as principais sínteses alcançadas ao longo da investigação, articulando os achados empíricos da pesquisa-ação com as

ISSN: 2358-8829

proposições teóricas e normativas que embasaram o estudo. Em consonância com as premissas indicadas no resumo inicial, esta pesquisa demonstrou que a utilização de jogos didáticos no ensino de Fonética para o Ensino Médio constitui uma estratégia pedagógica altamente eficaz para transpor o ensino tradicional, histórico e predominantemente restrito à memorização mecânica de regras ortográficas, em favor de uma abordagem viva, prática e reflexiva. A intervenção prática comprovou que a vivência lúdica atua como um laboratório linguístico, no qual a reflexão metalinguística e o aperfeiçoamento da percepção auditiva dos alunos resultam na apreensão consciente e na aplicação precisa dos fenômenos fonético-fonológicos, com destaque para a superação das dúvidas quanto ao uso dos dígrafos em contextos reais de comunicação.

Em resposta às exigências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as conclusões ratificam que, embora o documento oficial não empregue explicitamente a locução "metodologias ativas", toda a sua concepção para o eixo de Análise Linguística/Semiótica fundamenta-se no protagonismo discente e no desenvolvimento da consciência fonológica. Além disso, dialogando diretamente com a problematização levantada na introdução a mediação pelo jogo pedagógico desempenhou um papel ético e social decisivo ao criar um espaço dialógico e inclusivo. A dinâmica lúdica permitiu diferenciar a norma ortográfica padrão das manifestações orais dos estudantes, valorizando a diversidade linguística e atuando ativamente no combate ao preconceito linguístico no ambiente escolar.

No que tange à prospecção de sua aplicação empírica para a comunidade científica, este estudo oferece um modelo metodológico e didático de pesquisa-ação totalmente replicável por educadores e pesquisadores da área de Linguística Aplicada e Educação. Diante das lacunas identificadas na literatura e nos materiais didáticos comerciais, que frequentemente carecem de uma sistematização reflexiva sobre as regras de uso dos dígrafos, a sequência de planejamento, confecção e aplicação de jogos autorais consolidou-se como uma tecnologia social acessível e de baixo custo. Essa proposta instrumentaliza a comunidade docente com itinerários práticos capazes de integrar teoria e prática no ensino de gramática e ortografia.

Por fim, no que se refere à premissa de pesquisas futuras, esta investigação abre margem para o aprofundamento do tema em diferentes frentes do campo de atuação. Recomenda-se que trabalhos posteriores expandam a aplicação da metodologia lúdica para a investigação de outros fenômenos fonéticos e ortográficos complexos, como o

acento gráfico, a nasalização e os encontros vocálicos/consonantais. Sugere-se, ainda, a realização de estudos longitudinais para mensurar a retenção dos aprendizados ao longo da Educação Básica, bem como pesquisas voltadas ao desenvolvimento de jogos digitais educacionais e à inserção de oficinas de confecção de jogos didáticos nos cursos de formação inicial e continuada de professores de Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Fonética, Jogos Didáticos, Ensino Médio, BNCC, Língua Portuguesa.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a Base. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 28 de outubro de 2026.

CABRAL, L. S. **Princípios do sistema alfabético do português do Brasil**. São Paulo: Contexto, 2022.

CUNHA, C.; CINTRA, L. **Nova gramática do português contemporâneo**. 7. ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2017.

GOMES, J.; RODRIGUES, C. O grafema <x> e o dígrafo <ch>: um estudo longitudinal no ensino primário. **Revista de Estudos Linguísticos da Universidade do Porto**, v. 16, p. 39-74, 2021.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2014.

MACEDO, F. H. A utilização de jogos no processo de ensino da língua portuguesa. **Revista Científica**, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2024.

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
PASSOS, N. R.; NASCIMENTO, C. O. Entre o tato e a escuta: contribuições das práticas lúdicas para a alfabetização. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 12, n. 10, p. 1-15, out. 2026.

PASSOS, N. R.; NASCIMENTO, C. O. *Entre o tato e a escuta: contribuições das práticas lúdicas para a alfabetização.* Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 12, n. 10, p. 1-15, out. 2026.*

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.