
**DICIONÁRIO EM SALA DE AULA: A EXPERIÊNCIA LÚDICA
DO VOCABULEIRO**

**DICTIONARY IN THE CLASSROOM: THE PLAYFUL EXPERIENCE
WITH THE VOCABULEIRO**

Fernanda Pires de Paula*

Mayara Aparecida R. de Almeida*

Maria Helena de Paula*

Resumo: O presente artigo destina-se à discussão de como o uso do dicionário escolar nas instituições de ensino, de modo específico no ensino fundamental, pode ser uma estratégia pedagógica muito importante na aquisição lexical, possibilitando ao aluno entrar em contato com uma obra que intenta registrar o maior número de lexias da comunidade linguística em questão, ofertando-lhe um rico acervo lexical. Apresenta, ainda, o *Vocabuleiro*, jogo de tabuleiro para o ensino de vocabulário, numa perspectiva de que o lúdico é apoio eficaz na aquisição de competências lexicais na educação escolar, acreditando que pode despertar a experiência fundadora nos alunos para a reflexão sobre a linguagem, especialmente para a estrutura e o funcionamento lexical da sua língua.

Palavras-chave: dicionário escolar; aquisição lexical; lúdico; Vocabuleiro.

Abstract: This article is intended for discussion of how to use the school dictionary in education institutions, specifically in fundamental education, can be a very important pedagogical strategy in lexical acquisition, allowing the student to contact a work intending to register the highest number of lexias about a linguistic community in question, offering him a rich lexical. It also presents the *Vocabuleiro*, board game for teaching vocabulary, in a perspective that the playful is an effective support in the acquisition of lexical skills in school education, believing that the founding experience can arouse in students for reflection on language, especially for lexical structure and functioning of their language.

Keywords: school dictionary; lexical acquisition; playful; Vocabuleiro.

*Graduanda em Letras - Habilitação Português e Inglês da Universidade Federal de Goiás - Campus Catalão (UFG/CAC). Bolsista de Iniciação Científica pelo CNPq. E-mail: fernanda-pires@hotmail.com

* Graduanda em Letras - Habilitação Português e Inglês da Universidade Federal de Goiás - Campus Catalão (UFG/CAC). Bolsista de Iniciação Científica pelo CNPq. E-mail: may_aparecida20@hotmail.com

*Professora adjunta do Departamento de Letras da Universidade Federal de Goiás - Campus Catalão (UFG/CAC), com atuação na graduação e no Mestrado em Estudos da Linguagem. E-mail: mhpcat@gmail.com

Palavras iniciais

A linguagem atravessa toda a nossa existência presente e a dos que nos precederam e daqueles que nos não de suceder. Ela é de suma importância na vida de cada indivíduo: por ela pensamos, descobrimos e formamos quem somos; por meio dela nos relacionamos e compreendemos o mundo que nos cerca.

É, pois, caro perceber o quão importante é o domínio de habilidades que garantam a boa utilização da língua nas relações diárias, as mais variadas possíveis – da convivência familiar, na escola, no trabalho, na leitura de textos de gêneros variados, na construção de discursos distintos nas muitas esferas de atuação na vida em sociedade.

É consenso em diversas teorias linguísticas que a linguagem é uma faculdade, inata e aprendida e ampliada na convivência social. No entanto, carece reconhecer o papel decisivo da escolarização na aprendizagem e ampliação das competências linguísticas, sejam de natureza gramatical, lexical ou discursiva. É sob essa perspectiva que será abordado, no presente artigo, como práticas lúdicas podem ampliar de modo significativo as competências lexicais, revelando, assim, a importância do ensino da língua como possibilidade para que o aluno não apenas estabeleça uma comunicação eficiente, mas também amplie seus horizontes de mundo, permitindo-lhe alçar voos mais longínquos em seu contexto educacional.

É válido ressaltar, especificamente, o que, nesta ocasião, se compreende por *língua*. Segundo Coelho (2008, p.14) ela é “um sistema de signos convencionais e suas possibilidades combinatórias”, no qual o sistema de signos corresponde ao léxico da língua – seu inventário de unidades significativas que conceituam e representam o mundo, sendo fruto da atividade humana – e as possibilidades combinatórias, que correspondem ao inventário das regras gramaticais que regem as produções de enunciados.

Dispomos, assim, de dois livros para consulta, o dicionário e a gramática, que auxiliam no ensino da língua. O primeiro tenta inventariar o maior número de lexias possíveis de uma língua (o que não é possível dado seu caráter vivo, aberto e, por isso, dinâmico e ainda por existir enquanto memória coletiva do povo que a utiliza), ao passo que o segundo é um manual das regras combinatórias que regem a fala (entendida, aqui, na modalidade oral e na escrita) na norma padrão.

Neste trabalho, porém, nos deteremos apenas no uso do dicionário, uma vez que nosso objetivo é abordar a aquisição lexical. Acreditamos que o dicionário é uma ferramenta

indispensável no processo de aquisição do léxico por oferecer ao seu consulente um número muito extenso de lexias que abarcam inúmeras áreas do saber e, também, por apresentar um leque diverso de informações acerca de cada uma delas, tais que ortografia, definições, sinonímia, antonímia, homonímia, informações extralinguísticas, etimologia, campo do conhecimento, entre outras.

O que se tem percebido, no entanto, é que a prática pedagógica, no que diz respeito à utilização do dicionário em sala de aula, é precária, quando não é inexistente, a ponto de, constantemente, não se conseguir formar consulentes capacitados a utilizar de maneira adequada tal ferramenta, muito menos conquistar usuários afinizados com esse gênero. Essa constatação nos encorajou à criação de um instrumento que apoie consideravelmente o ensino e aprendizado do léxico, principalmente nas séries que correspondem à segunda fase do ensino fundamental. Certas de que o lúdico é o melhor caminho para um aprendizado completo e eficiente, criamos o jogo de tabuleiro para o ensino de vocabulário, o *Vocabuleiro*.

Ressaltamos que o jogo foi elaborado considerando questões que abarcam a escolha e as estratégias de uso do dicionário, a função do professor no processo de ensino e aprendizagem e a importância do lúdico enquanto facilitador dessa aprendizagem, temas discutidos com afincos por pesquisadores desta área, dentre os quais destacam-se Biderman (1984), Coelho (2008), Gomes (2013), Ribeiro e Paula (2012) e Santomauro (2013) e Rangel (2006).

1 Dicionário na prática pedagógica

A aquisição do acervo lexical pelo indivíduo passa pelo veio do senso comum, do dia-a-dia das atividades, mas pode se fortalecer mormente nas práticas direcionadas para esse fim na educação regular. É dentro do espaço escolar que os alunos são expostos com mais frequência ao trabalho específico da aquisição vocabular e gramatical, pontos que precisam ser baseados em ferramentas eficientes para que o aprendizado se dê de maneira proveitosa.

Uma das ferramentas que pode contribuir satisfatoriamente no ensino de Língua Portuguesa é o dicionário, posto que seja em si mesmo uma ferramenta didática capaz de abarcar uma gama de informações acerca da língua. Ninguém o procura sem uma necessidade concreta relacionada a alguma situação textual (RIBEIRO; PAULA, 2012, p. 8), porque ele

possui um papel importantíssimo na informação, de natureza linguística e do saber que encerram as lexias.

A própria organização dessa ferramenta em verbetes elencados em ordem alfabética favorece a consulta e, conseqüentemente, a resolução da dúvida ou curiosidade do consulente. Cada verbete deve apresentar a grafia correta das palavras, suas várias acepções, pronúncia, classe gramatical, sinonímia, antonímia, homonímia, etimologia, informações extralinguísticas e outras tantas.

As questões supracitadas fazem reconhecer a relevância assumida pelos dicionários para essa sociedade, bem como a necessidade da desnaturalização do ditado popular que caracteriza esta obra como o “pai dos burros”. Pelo contrário, como Biderman (1984, p.27) bem expressou, ele é “um objeto de consumo obrigatório para as nações civilizadas e desenvolvidas”. Tomando-se conhecimento dessa necessidade cabe a nós, principalmente enquanto professores de língua portuguesa, nos informar sobre como manuseá-lo e utilizá-lo de modo convincente na prática pedagógica, assim como ponderar qual seria o modelo mais satisfatório para a aspiração de cada consulente.

Frequentemente tem-se a ideia de que dicionário bom é dicionário grande o que, de certa forma, não é totalmente verossímil dada à diversidade de características auxiliaadoras nesse julgamento não obstante seu aspecto físico. “A coerência do seu projeto lexicográfico com a faixa etária e o conhecimento linguístico do consulente” (RIBEIRO; PAULA, 2012, p. 2) é que definem a qualidade de cada dicionário. Esta afirmação é também o ponto primordial quando da escolha dessas obras para o uso escolar, o escopo do presente artigo.

No que diz respeito à utilização do dicionário padrão da língua, de longe, a qualidade imprescindível para a escolha de um bom dicionário escolar é a supracitada coerência do projeto lexicográfico. Esta abarca uma organização constante da redação dos verbetes, clareza e objetividade na escrita das acepções, exemplos ajustados à compreensão da faixa etária dos consulentes etc.

Outro fator seria a preocupação com a macroestrutura do dicionário. Diante da função escolar que será dedicada ao dicionário, este carece abranger uma nomenclatura que esteja entre 10.000 e 12.000 verbetes podendo chegar a 30.000 verbetes (BIDERMAN, 1984, p. 27). É importante também que o exemplar possa ser facilmente transportado, o que acontecerá se ele estiver adequado à proposta concernente à nomenclatura, abrangendo não mais que um volume escrito.

Por essas afirmações simplesmente poderíamos justificar a importância desse material para o ensino e a aprendizagem da Língua Portuguesa, principalmente no que se refere à aquisição lexical, e para sua presença efetiva no âmbito escolar. Entretanto, o que falta não são dicionários capazes de amparar essa prática, ainda que possam se reconhecer limitações presentes nessas obras, mas propostas de qualidade para seu uso no âmbito escolar.

Deve-se ressaltar, além disso, que o dicionário é apenas uma das ferramentas para esta aprendizagem, uma vez que o professor também tem um importante papel nesse processo, cabendo a ele intermediar a atividade em que o aluno esteja em contato com o dicionário. Ademais, não basta apenas trabalhar com essa obra lexicográfica, a metodologia utilizada é muito importante.

Pensando nisso, elaboramos um jogo de tabuleiro chamado “Vocabuleiro”, o qual tenta abranger inúmeras questões que consideramos de extrema importância para uma atividade pedagógica que se preze a incentivar e a despertar no aluno o gosto pela consulta ao dicionário, como auxílio a professores na prática pedagógica de ensino de vocabulário.

2 Proposta pedagógica com o dicionário

Como mencionado, o dicionário pode contribuir sobremaneira no ensino de Língua Portuguesa, pois, vale reiterar, é uma ferramenta didática por excelência, o que o torna um instrumento valioso de apoio para a ampliação dos nossos conhecimentos linguísticos.

De acordo com Gomes (2007),

Não há como se falar em uso do dicionário em sala de aula, sem se considerar que a aquisição lexical esteja em jogo [...]. Por isso é preciso que se observem procedimentos básicos para o uso do dicionário, de modo a motivar a consulta frequente, autônoma e voluntária do dicionário pela criança em fase escolar (GOMES, 2007, p. 55).

O primeiro trabalho necessário e capaz de beneficiar a aquisição da linguagem por meio do dicionário é a capacitação prévia dos consulentes no que diz respeito ao manuseio dessa ferramenta. Saber como usá-lo expande a compreensão dos usuários acerca do material cognitivo oferecido pelo dicionário e, conseqüentemente, este fato pode favorecer o ensino/aprendizagem do português, língua em questão no *Vocabuleiro*, embora reconheçamos sua fácil adaptação ao ensino de línguas estrangeiras.

Sabe-se, entretanto, que este primeiro trabalho (in)formativo não é suficiente para estabelecer um vínculo efetivo (e afetivo) entre o dicionário e seu consulente, principalmente se considerarmos a tenra idade dos contemplados pela atividade e sua necessidade em objetivar qualquer aprendizado.

Pensando nisso, elaborou-se um jogo de tabuleiro como caminho pelo qual a aquisição léxica e ortográfica poderá acontecer. Este jogo lúdico e educativo participa da realidade dos alunos ao mesmo tempo em que utiliza o dicionário para sua aplicação, proporcionando diversão e prazer aos seus usuários, paralelamente ao enriquecimento de seus conhecimentos sobre o mundo e, de modo específico, sobre a língua em questão.

Vale acrescentar que o recurso utilizado no trabalho com o léxico é de suma importância para a criação do vínculo sobredito. Concordamos com Santomauro (2013) quando esta diz da preciosidade que reveste o jogo em ambiente escolar, segundo a autora, “diante de um jogo, crianças e adolescentes dão o melhor de si: planejam, pensam em estratégias, agem, analisam e antecipam o passo do adversário, observam o erro dele, torcem, comemoram – ou lamentam – e propõem uma nova partida” (p. 31).

Todo esse interesse desperto pelo lúdico confirma a importância da inserção dessa prática pedagógica no ensino e aprendizagem de qualquer conteúdo, o que não exclui o trabalho com o dicionário. É caro lembrar que, embora não possuindo a característica de atividade diária, sua relevância não é, em nada, diminuída por esse dado.

Diante disso, nos compete esclarecer os objetivos que direcionam este trabalho. O primeiro escopo vislumbrado por esta proposta é a real formação de um leitor-consulente capaz de utilizar o dicionário para sanar suas dúvidas e curiosidades a respeito da Língua Portuguesa, independentemente da área em que a necessidade se apresenta. Desta maneira, o aluno será compensado com a ampliação de seu vocabulário diário e seu acervo e sua memória léxica tendem a se ampliar significativamente.

Nosso segundo objetivo diz respeito à observação e à compreensão da grafia correta das palavras, à construção de suas definições e à compreensão de que as palavras podem assumir diferentes significados, dependendo do seu contexto. Insta ressaltar que essa atividade não toca somente nessas questões, tendo em vista que o dicionário recobre uma gama de informações sobre as palavras que aqui não foi considerada. Acreditamos, no entanto, que essas se destacam como as mais relevantes.

Para o desenvolvimento desta atividade se faz necessário que o aluno tenha, mesmo que basicamente, conhecimento da macroestrutura, no que tange à ordem alfabética tanto no que se refere ao elenco dos verbetes, quanto na redação da palavra entrada e da microestrutura do dicionário, considerando a organização interna dos verbetes, para que ele consiga manuseá-lo corretamente. Compete ao professor capacitar-se e capacitar seus alunos nesses quesitos para o êxito do *Vocabuleiro* como proposta lúdica ao ensino de habilidades lexicais.

Levando em consideração o que foi exposto, não podemos olvidar que a aplicação deste jogo não deve ser executada de modo isolado, tendo início e fim nela mesma; antes, ela deve integrar um conjunto de atividades, que requerem, *a priori*, o conhecimento de como se estrutura um dicionário, permitindo o seu uso eficaz, e carecem, da mesma forma, que outras atividades sejam propostas após sua aplicação, visando a que o conhecimento adquirido nela seja reforçado e dúvidas surgidas venham a ser sanadas. Noutras palavras, o *Vocabuleiro* é um apoio muito eficiente ao ensino, mas estaque e sozinho não alavanca o ensino, tampouco a aprendizagem de habilidades lexicais almejadas aos alunos.

Da maneira em que se apresenta, este jogo será mais bem aproveitado se aplicado com alunos do Ensino Fundamental, segunda fase, especificamente com a turma do 6º ano que é o recorte para o qual sugerimos essa atividade; entretanto, a mesma pode contemplar outros níveis do ensino básico, desde que adaptada para tal no que diz respeito ao vocabulário a ser utilizado no jogo¹.

Outro ponto digno de nota é que o dicionário a ser aqui utilizado, precisa, além de ter uma proposta coerente com os consulentes que o vão utilizar, habitar permanentemente as salas de aula, estando claramente à disposição dos alunos não somente durante a execução da atividade, mas no decorrer de todo o período em que os mesmos se encontram nas dependências da escola, despertando, assim, sua curiosidade e interesse no que diz respeito à consulta (RANGEL, 2006, p. 55).

Pensando nessas questões, a obra lexicográfica aqui contemplada foi o *Mini Aurélio Século XXI Escolar – o minidicionário da língua portuguesa* (FERRREIRA, 2000), visto que,

¹ Para a consolidação de conceitos de diferentes áreas do saber, não é demais sugerir diversas adaptações do *Vocabuleiro*, tais que em aulas de Ciências, Matemática, Línguas Estrangeiras, no ensino fundamental e médio. Também no ensino superior poderá ser útil: cabe aqui relatarmos a apresentação do referido jogo em uma turma do sexto período de Letras do Curso de que participamos e o envolvimento dos alunos foi digno de nota. Por essa razão, supomos que o lúdico poderá apoiar e reforçar aprendizagens diversas de conceitos e terminologias às ciências tão caras aos cursos de Letras, por exemplo.

na realidade em que estamos inseridas, este exemplar é um dos mais acessíveis à comunidade das escolas com ensino básico.

Diante de todos os pontos até aqui abordados, nos compete, afinal, apresentar as regras que norteiam a aplicação do jogo de tabuleiro que se caracteriza como a proposta pedagógica que apresentamos aos professores, de modo que sustente a prática daqueles que visam a trabalhar, de fato, a aquisição lexical por meio do dicionário.

2.1 Vocabuleiro

O *Vocabuleiro* é um jogo interativo e não apresenta dificuldades para ser jogado. Seu nome aponta para suas características mais expositivas que seriam o fato de ele ser um jogo de tabuleiro e de possibilitar a ampliação do vocabulário (léxico) do jogador. Como esta é uma atividade pensada para turmas que compõem o ensino fundamental, sugere-se a formação de grupos – mínimo dois e máximo quatro – entre os alunos da classe. Ressaltamos que caso seja usado em outras séries, disciplinas e níveis como sugerimos retro, as fichas deverão, igualmente, serem adaptadas.

O material utilizado para a realização desta atividade foi confeccionado manualmente e especificamente para tal, tornando-se acessível a qualquer interessado que se proponha a utilizá-la. Ele abarca um tabuleiro confeccionado em papel *chambрил*; um dado feito em papel cartaz; 2 a 6 tampinhas plásticas de refrigerantes de cores diferentes e cartas com as questões respectivas do *Vocabuleiro* confeccionadas em papel cartaz e papel A4.

O tabuleiro é composto por 70 casas (quadrinhos com dimensão de 5cm²) separadas em quatro cores distintas em que cada cor diz respeito a uma atividade de aquisição específica. É necessário deixar bem explicado qual é o objetivo de cada uma das cores para prevenir que dúvidas dessa natureza possam, por ventura, atrasar o andamento da atividade. Abaixo serão apresentados o objetivo de cada cor e um exemplo da ficha que foi utilizada para sua aplicação:

Vermelhas: As questões propostas nas casas de cor vermelha trazem tarefas que envolvem correção ortográfica, levando o aluno a refletir e pesquisar no dicionário qual a grafia correta das palavras em questão. Ademais, oferece a possibilidade do contato com a(s) concepção(ões) das mesmas.

(Grafia correta)

POBREMA – PROBLEMA – POBLEMA

Amarelas: As atividades propostas nos quadrinhos amarelos levam o aluno a perceber que certas palavras adquirem diferentes significados dependendo do contexto em que estiverem inseridas. Por isso, palavras desta natureza serão inseridas num dado contexto para que o jogador saiba identificar dentre suas várias acepções – que serão apresentadas – a mais adequada.

(Contexto)

“Corre Maria, pois aí vem uma manga de chuva.”

- 1. Parte do vestuário onde se enfia o braço.**
- 2. Tromba-d’água.**
- 3. O fruto da mangueira.**

Verdes: As questões propostas na cor verde trazem palavras-entradas para que o aluno seja incentivado a elaborar suas definições possíveis. Diante da eventual incoerência na apresentação da definição por parte do aluno, a consulta ao dicionário será imprescindível. Tudo isso possibilitará a ampliação do seu léxico e o levará a perceber as relações entre significante e significado.

(Definição)

RECÍPROCO

Azuis: Nestas casas temos cartas surpresas. Mesclaremos questões lúdicas simplesmente (como saltar casas, ganhar jogadas extras etc) com questões-prêmio que envolvem a diferenciação entre palavras homófonas. Considerando a coerência na definição de ambas as palavras, a recompensa supera as das questões normais. Se equivocadas, a consulta no dicionário é imprescindível.

(Surpresa – homônimos)

ACENTO / ASSENTO

2.2 Regras e objetivos do jogo

Como em muitos jogos deste tipo, a meta é ser o primeiro a chegar ao final do tabuleiro. Entretanto é preciso que as regras para se alcançar esse objetivo sejam exaustivamente explicitadas, o que acontecerá nos tópicos abaixo. Os primeiros quatro tópicos dizem respeito às regras básicas do jogo, enquanto que os dois últimos caracterizam as cartas surpresas, uma exceção no *Vocabulário*.

a. O primeiro a jogar será aquele que obtiver o maior número no primeiro lançamento do dado. O próximo a jogar será aquele que tirar o segundo maior número e, assim, sucessivamente;

b. Cada jogador avançará casas de acordo com o número que tirar no dado;

c. Se a tarefa lançada for executada com êxito, o jogador segue adiante, permanecendo na casa alcançada através do lançamento do dado. Caso contrário, a questão será aberta a todos os competidores que serão impulsionados a consultar o dicionário sob as regras: a) tempo cronometrado no relógio – trinta segundos – ou, b) tempo cronometrado por meio de ampulheta. É necessário ressaltar que a ordem dos jogadores não se altera nessa situação, continuando a sequência previamente determinada no início do jogo;

d. Caso o jogador caia em uma casa que já foi concluída ele deverá responder à pergunta do quadro seguinte.

e. Nas questões puramente lúdicas, a regra é seguir a ordem dada pela direção da carta;

f. Nas questões relacionadas à diferenciação entre palavras homófonas, têm-se duas regras: a) se a tarefa for executada com êxito, o participante ganhará uma jogada extra; b) em contrapartida, ele retornará à casa de origem e a consulta ao dicionário será imprescindível.

Cumpra ratificar que o uso do *Vocabuleiro* não deve servir a um passatempo, uma brincadeira apenas: os objetivos que o direcionarem como relevante apoio às aulas de ensino e aprendizagem de competências lexicais devem estar bem evidenciados ao professor e aos alunos, os quais deverão ter conhecimento prévio da estrutura interna do dicionário para que flua a atividade. Servirá, ainda, como atividade diagnóstica para o professor avaliar as competências e as demandas lexicais dos seus alunos e (re)pensar estratégias de ensino.

Considerações finais

Ante o exposto, esperamos ter cumprido o nosso objetivo principal que consistiu em oferecer aos professores uma opção de atividade a ser trabalhada com os alunos do ensino fundamental com o fito de ampliar os seus conhecimentos e incentivar o uso do dicionário.

Acreditamos que esta proposta se faz muito relevante, pois, segundo Gomes (2007), uma metodologia para ser eficaz deve contemplar três pontos, que são “i) estratégias e atividades específicas para o uso da obra [dicionário]; ii) criatividade na consulta e no emprego do conhecimento adquirido, e iii) ludicidade” (GOMES, 2007, p. 60).

Todos esses aspectos são devidamente contemplados na presente proposta, uma vez que o jogo *Vocabuleiro* visa à aprendizagem lexical, por meio da consulta ao dicionário, possibilitando não apenas a aquisição do léxico passivo, como também do léxico ativo mediante atividades que estimulem a aplicar o conhecimento adquirido. Desta maneira,

evidenciamos a criatividade na consulta e no emprego desse conhecimento vinculado à ação do professor e à sua contribuição ao significativo interesse do aluno pelo dicionário e pela língua, podendo ocorrer o que Ilari e Cunha Lima (2011) chamam de experiência fundadora na aquisição do léxico.

Não basta trabalhar a língua, sua aquisição e a utilização do dicionário dentro do âmbito escolar baseado somente nos exercícios sugeridos pelo livro didático. É necessário ir além e primar por propostas de trabalho efetivamente eficientes e criativas que possibilitem não só a reprodução, mas a produção de conhecimento.

O *Vocabuleiro* intenta ser uma dessas propostas. De natureza lúdica, ao mesmo tempo em que proporciona a interação social entre os alunos e entre estes e o professor e o texto, também propicia prazer e diversão, porquanto leva o aluno a adquirir um conhecimento novo de forma criativa e consciente, se considerados os três pontos apontados por Gomes (2007) e referenciados supra.

Outro ponto imprescindível é a busca da formação do docente no que diz respeito à utilização de materiais lexicográficos. Os currículos dos cursos de Letras recentemente têm se preocupado, em algumas universidades, em inserir disciplinas de dimensão pedagógica sobre o ensino do léxico e, algumas vezes, disciplinas das ciências do léxico (BIDERMAN, 2001). Sem a formação do professor o ensino do léxico torna-se inviável, visto que esse profissional da educação, como qualquer outro, necessita de embasamento para sua prática pedagógica.

Somente desta maneira é que a competência linguística dos alunos – que pode advir da utilização do dicionário – aumentará e estes poderão ser recompensados com a aquisição de proficiência na consulta dessa ferramenta, além de adquirir todo esse conhecimento em uma situação com ‘ar de brincadeira’.

Referências

BIDERMAN, Maria Tereza Camargo. O dicionário padrão da língua. *Alfa*. São Paulo: UNESP, vol. 28 (supl.), p. 27-43, 1984.

_____. As Ciências do léxico. In: OLIVEIRA, Ana Maria Pinto Pires de; ISQUERDO, Aparecida Negri (Orgs.). *As ciências do léxico: lexicologia, lexicografia, terminologia*. 2. ed. Campo Grande-MS; EDUFMS, 2001. p. 13-22.

COELHO, Braz José. Dicionários: estrutura e tipologia. In: _____. *Linguagem: Lexicologia e Ensino de Português*. Catalão: Modelo, 2008. p. 13-43.

DIAS, Eliana. O ensino do léxico: A proposta do livro didático. *Olhares & Trilhas*. p. 27-37, 2003.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Aurélio Século XXI Escolar – o minidicionário da língua portuguesa*. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

GOMES, Patricia Vieira Nunes. *O processo de aquisição lexical na infância e a metalexigrafia do dicionário escolar*. 2007. 326 f., il. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade de Brasília, Brasília, 2007. Disponível em < <http://hdl.handle.net/10482/3813>> Acesso em: 7 mar. 2013.

ILARI, Rodolfo; CUNHA LIMA, Maria Luiza. Algumas ideias avulsas sobre a aquisição do léxico. In: CARVALHO, Orlene Lúcia de Sabóia; BAGNO; Marcos (Orgs.). *Dicionários escolares: políticas, formas e usos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2011. p.13-35.

RANGEL, Egon de Oliveira. *Dicionários em Sala de Aula/* Elaboração: Egon de Oliveira Rangel, Marcos Bagno. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da Educação Básica, 2006.

RIBEIRO, Cacildo Galdino; PAULA, Maria Helena de. Dicionários escolares: contribuições no ensino-aprendizagem do léxico. In: *Anais do SIELP*. Uberlândia: EDUFU, 2012. Vol. 2, n.1, p. 1-12.

SANTOMAURO, Beatriz. Todo mundo ganha. *Nova escola*. São Paulo, ano 28, n. 260, p. 30-35, mar. 2013.

Artigo recebido em abril de 2013.

Aceito em julho de 2013.