

GRAMATICANDO: A LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM SOBRE AS CLASSES DE PALAVRAS ATRAVÉS DE JOGOS INTERATIVOS

Isadora Emanuely Wegner Camargo ¹
Caroline Bergoli Zamberlan Vione ²
Samantha Rayssa de Oliveira Santos ³
Eduarda Portella dos Santos ⁴
João Gabriel Forquim Mantovani ⁵
Vinicius Couto Moraes ⁶

Instituição: Escola Municipal de Ensino Fundamental Pejuçara

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Linguagem e suas Tecnologias

1. Introdução:

O ensino de gramática normativa muitas vezes é associado à repetição e à memorização mecânica, o que pode tornar o processo de aprendizagem desinteressante para os alunos. No Ensino Fundamental 2, a complexidade crescente dos conteúdos gramaticais exige estratégias metodológicas que ampliem o engajamento dos estudantes. Nesse contexto, a aplicação de jogos lúdicos apresenta-se como uma abordagem eficaz para tornar o aprendizado das classes de palavras — substantivos, adjetivos, verbos, pronomes, entre outros — mais dinâmico, significativo e prazeroso.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) enfatiza a importância da aprendizagem significativa, do protagonismo discente e da diversificação das metodologias de ensino. A ludicidade, ao ser integrada ao processo pedagógico, desperta o interesse, promove a colaboração entre os alunos e possibilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

Ao trabalhar com jogos e atividades interativas sobre classes de palavras, os estudantes não apenas compreendem os conteúdos de forma mais concreta, mas também

¹ Aluna do 6ºano da Escola Municipal Pejuçara, e-mail Isadora.decamargo@edu.pejucara.rs.gov.br

² Professora de Língua Portuguesa, e-mail carol.bzvione@gmail.com

³ Aluna do 6ºano da Escola Municipal Pejuçara, e-mail samantha.santos@edu.pejucara.rs.gov.br

⁴ Aluna do 6ºano da Escola Municipal Pejuçara, e-mail eduardadossantos@edu.pejucara.rs.gov.br

⁵ Aluno do 6ºano da Escola Municipal Pejuçara, e-mail joaoforquim@edu.pejucara.rs.gov.br

⁶ Aluno do 6ºano da Escola Municipal Pejuçara, e-mail vinicius.moraes@edu.pejucara.rs.gov.br

desenvolvem competências essenciais como o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Além disso, essa abordagem respeita diferentes estilos de aprendizagem e contribui para a inclusão de alunos com dificuldades na assimilação de conteúdos gramaticais.

Diante da necessidade de desenvolver o conhecimento dos alunos sobre as classes de palavras por meio da construção e aplicação de jogos e atividades lúdicas em sala de aula, promovendo o aprendizado ativo e significativo, pretende-se identificar as principais classes de palavras e suas funções na estrutura da língua portuguesa; elaborar, em grupo, jogos didáticos sobre o conteúdo gramatical estudado; estimular o trabalho colaborativo e a criatividade na resolução de desafios linguísticos; aplicar os jogos produzidos com os colegas, revisando os conteúdos por meio da ludicidade; avaliar a eficácia dos jogos como ferramenta de aprendizagem da gramática.

2. Procedimentos Metodológicos:

Etapa 1 – Introdução ao Projeto

- Levantamento diagnóstico sobre o conhecimento das classes de palavras.
- Apresentação de jogos didáticos como exemplos inspiradores (Jogo da Gramática, Dominó das Palavras, Tabuleiro do Substantivo etc.).

Etapa 2 – Estudo das Classes de Palavras

- Aulas expositivas e práticas (com textos, vídeos e exercícios) sobre:
 - Substantivo, adjetivo, verbo, advérbio, pronome, preposição, conjunção, interjeição, numeral e artigo.

Etapa 3 – Planejamento do Jogo

- Formação de grupos com escolha do tipo de jogo.
- Definição do nome, regras, objetivos e mecânica.
- Elaboração do conteúdo gramatical a ser aplicado nas etapas do jogo.

Etapa 4 – Produção do Jogo

- Confeção do tabuleiro, cartas, peças e dados.
- Testes e simulações em sala entre os próprios grupos.
- Ajustes nas regras e na clareza das instruções.
- Produção, revisão e digitação das regras do jogo, explorando o gênero textual instrutivo

Etapa 5 – Socialização e Aplicação

- Rodízio entre grupos para jogar as criações uns dos outros.



- Avaliação do engajamento, clareza, aplicabilidade e aprendizado.

3. Resultados e Discussões:

O estudo de Classes de Palavras foi desenvolvido de forma contextualizada e, ao mesmo tempo, individualizada, mesclando teoria e práticas. Basicamente esse processo se deu em vários momentos, durante o decorrer do ano letivo.

Os objetivos do projeto foram amplamente atingidos, de forma que os alunos assimilaram os pré-requisitos básicos do conteúdo e aprenderam a usar as classes de palavras corretamente nos textos, respeitando suas funções na comunicação. Para isso, desenvolveram habilidades como senso crítico, cooperação, argumentação.

A construção dos Jogos de Tabuleiro se deu em etapas, conforme os conteúdos gramaticais foram sendo trabalhados (isoladamente e no contexto). Dessa forma, os jogos vieram a agregar conhecimento e reafirmar o entendimento sobre uso adequado e importância de cada classe gramatical dentro da construção dos textos. Para a produção dos jogos os alunos desenvolveram inúmeras habilidades, partindo do estudo, passando pelo planejamento, pela construção das regras (e produção de texto instrutivo) até a construção em si, utilizando materiais como papel sulfite, papel cartão, cartolina, papel cartoplex, cola, tesoura, canetinhas e lápis de cor.

A participação nas etapas do projeto foi desenvolvida com clareza conceitual sobre as classes de palavras, muita criatividade nas construções e funcionalidade dos jogos criados. O trabalho em grupo foi fundamental para o sucesso da execução e a apresentação oral confirmou a aplicação correta dos conceitos gramaticais no conteúdo dos jogos.





4. Conclusão:

A criação de jogos de tabuleiro interativos para o estudo das classes de palavras revelou-se uma prática pedagógica inovadora, capaz de tornar o conteúdo gramatical mais atrativo, significativo e contextualizado para os estudantes do Ensino Fundamental II. Ao substituir o ensino tradicional centrado na memorização por uma abordagem lúdica e colaborativa, o projeto promoveu não apenas a consolidação de conceitos linguísticos, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como o trabalho em equipe, o respeito às regras e a criatividade.

Durante o processo, os alunos tornaram-se protagonistas da própria aprendizagem, assumindo a função de criadores e jogadores, o que favoreceu o engajamento e a autonomia. Os jogos produzidos, além de fortalecerem o conteúdo curricular, poderão ser utilizados como recursos didáticos em outras turmas e disciplinas, ampliando seu impacto pedagógico.

Dessa forma, o projeto cumpre sua proposta de alinhar os objetivos pedagógicos ao estímulo lúdico, demonstrando que o ensino da Língua Portuguesa pode – e deve – ser inovador, inclusivo e prazeroso. Espera-se, ainda, que as aprendizagens construídas ao longo do processo possam ser retomadas em outros contextos didáticos e inspirem novas estratégias para o ensino da gramática em sala de aula.

Conclui-se, portanto, que o ensino de gramática pode e deve ser ressignificado com metodologias mais dinâmicas, capazes de conectar conhecimento, diversão e reflexão, em prol de uma aprendizagem mais viva e eficaz.

5. Referências:

- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC, 2018.
- PIAGET, Jean. *O julgamento moral na criança*. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.
- VIGOTSKI, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ANTUNES, Irandé. *Muito além da gramática: por um ensino de línguas sem pedantismo*. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 2001.
- SILVA, Eliane Ramos da. *Jogos e aprendizagem: o lúdico como estratégia pedagógica*. In: *Revista Brasileira de Educação*, v. 15, n. 45, 2010.