

# FONOLOGIA: O JOGO VIROU! APRENDER PORTUGUÊS NUNCA FOI TÃO DIVERTIDO

*Cícero Eudes da Silva* (UERN)  
[cicero20241002979@alu.uern.br](mailto:cicero20241002979@alu.uern.br)  
*Albeli Rodrigues da Silva* (UERN)  
[albeli20241002960@alu.uern.br](mailto:albeli20241002960@alu.uern.br)  
*Patrícia da Silva Gadelha* (UERN)  
[patricia20241003027@alu.uern.br](mailto:patricia20241003027@alu.uern.br)

## RESUMO

O ensino da gramática é fundamental para a compreensão da estrutura da língua e para a comunicação eficaz. No entanto, muitos alunos enfrentam dificuldades em assimilar e aplicar as regras gramaticais, em grande parte devido à abordagem tradicional, centrada na memorização. Esse método, desprovido de contexto prático, acaba distanciando os estudantes das situações reais de uso da língua. Considerando esse cenário, este trabalho apresenta os resultados de uma experiência inovadora, realizada em sala de aula por discentes do Mestrado Profissional em Letras – ProfLetras – da UERN, *Campus Assu*. A atividade, desenvolvida no âmbito da disciplina “Fonologia, Variação e Ensino”, teve como objetivo investigar o potencial dos jogos como ferramenta para tornar o ensino de gramática mais dinâmico e envolvente para os alunos, promovendo uma aprendizagem mais significativa e prazerosa. Teoricamente, o estudo se ancora nos trabalhos de Antunes (2003) e Koch (2013), que enfatizam a importância da língua em uso e a necessidade de uma abordagem que leve em conta os aspectos sociais e discursivos da linguagem. O *corpus* é composto por quatro atividades lúdicas, aplicadas em uma turma de 2º ano do ensino médio, nas quais os jogos foram utilizados como ferramentas pedagógicas para a imersão dos estudantes em situações reais de uso da língua. Os resultados preliminares apontam que os jogos promovem maior interação e engajamento, facilitando a compreensão e aplicação prática das regras gramaticais, além de incentivar o trabalho colaborativo, tornando o aprendizado mais participativo e dinâmico, além de reduzir a ansiedade.

### Palavras-chave:

Fonologia. Profletras. Ensino Lúdico.

## ABSTRACT

Grammar teaching is essential for understanding the structure of the language and for effective communication. However, many students face difficulties in assimilating and applying grammatical rules, largely due to the traditional approach, which focuses on memorization. This method, devoid of practical context, ends up distancing students from real situations in which the language is used. Considering this scenario, this paper presents the results of an innovative experience, carried out in the classroom by students of the Professional Master's Degree in Languages – ProfLetras – of UERN, *Campus Assu*. The activity, developed within the scope of the discipline “Phonology, Variation and Teaching”, aimed to investigate the potential of games as a tool to make

grammar teaching more dynamic and engaging for students, promoting more meaningful and enjoyable learning. Theoretically, the study is anchored in the works of Antunes (2003) and Koch (2013), who emphasize the importance of language in use and the need for an approach that takes into account the social and discursive aspects of language. The corpus consists of four playful activities, applied to a 2nd-year high school class, in which games were used as pedagogical tools to immerse students in real language use situations. Preliminary results indicate that games promote greater interaction and engagement, facilitating the understanding and practical application of grammatical rules, in addition to encouraging collaborative work, making learning more participatory and dynamic, in addition to reducing anxiety.

**Keywords:**

**Phonology. Profletras. Playful Teaching.**

### ***1. Considerações iniciais***

É sabido que o conhecimento da gramática é importante porque ajuda a desenvolver a comunicação, a padronizar a escrita, a fala, bem como a compreender a expressão em um idioma. Contudo, o ensino de gramática representa um desafio tanto para professores quanto para alunos e isso se deve, em grande parte, à abordagem tradicional que o apresenta como um conjunto de regras a serem memorizadas, desconectadas das práticas de linguagem. Essa perspectiva, conforme aponta Antunes (2003), tende a desmotivar os alunos, dificultando o desenvolvimento de uma competência linguística mais profunda, além de tornar o ensino dessa disciplina menos atrativo.

Mas e se existisse uma forma de tornar esse aprendizado mais divertido e eficaz? Partindo dessa problematização, este trabalho propõe uma investigação sobre o potencial dos jogos como ferramenta para o ensino de fonologia no Ensino Médio, com o objetivo de verificar se essa abordagem lúdica tende a contribuir para uma melhor compreensão dos conceitos fonológicos e para um maior engajamento dos estudantes.

Diversos autores, como Antunes (2003), Koch (2013) e Travaglia (2009), defendem a importância de ensinar gramática em contextos significativos, relacionando-a às práticas de linguagem. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também traz esse entendimento, enfatizando a necessidade de conectar os conhecimentos teóricos às práticas de linguagem.

Alinhado a essa perspectiva, este trabalho busca desenvolver uma proposta pedagógica que, a partir de situações cotidianas e da linguagem informal dos adolescentes, promova a aquisição da variante padrão da

língua, utilizando recursos e ferramentas que despertem o interesse do público jovem.

A prevalência da linguagem informal entre os adolescentes, fortemente influenciada pelas redes sociais e pelos ambientes socioculturais que frequentam, representa um desafio para o ensino da gramática, uma vez que muitos jovens não demonstram consciência da necessidade de adequar sua linguagem a diferentes contextos.

Para tornar esse aprendizado mais relevante e engajador, especialmente para os adolescentes, é fundamental explorar novas metodologias. Nesse sentido, a utilização de jogos educativos surge como uma alternativa promissora para o desenvolvimento da competência linguística. Essa faixa etária, geralmente, é atraída por atividades que envolvem competição, desafios e interação, características que os jogos educativos podem explorar de maneira eficaz.

Ao transformar o aprendizado em uma experiência lúdica e envolvente, os jogos proporcionam um ambiente menos formal e mais dinâmico, afastando a sensação de monotonia frequentemente associada ao ensino tradicional de gramática. Em vez de apenas memorizar regras, os estudantes se tornam participantes ativos do processo de aprendizagem, aplicando conceitos gramaticais de forma prática e contextualizada durante o jogo. Essa abordagem favorece não apenas a fixação dos conteúdos, mas também o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a cooperação em equipe.

Ensinar gramática sem recorrer ao método tradicional pode ser um desafio, já que ela envolve regras e padrões que os alunos precisam conhecer. No entanto, o segredo está em diversificar as metodologias. Em vez de focar apenas na memorização, é possível explorar formas dinâmicas e criativas que conectem essas regras à prática real da linguagem, tornando o aprendizado mais significativo e interessante.

Ao integrar os conhecimentos teóricos às práticas de linguagem, a utilização de jogos educativos não só estimula o interesse dos alunos, mas também facilita a compreensão de conceitos fonológicos. Dessa forma, é possível superar os desafios do ensino de gramática e promover uma aprendizagem mais significativa e prazerosa.

## 2. *O ensino de gramática: um olhar crítico e propositivo*

A maneira de ensinar Língua Portuguesa nas escolas brasileiras vem se transformando significativamente nos últimos anos. Documentos como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e a BNCC, além de iniciativas como o Mestrado Profissional em Letras, têm sido fundamentais para promover essas mudanças e estimular novas abordagens em sala de aula.

Uma das principais transformações no ensino de língua portuguesa foi a reorientação do ensino de gramática. A ênfase antes colocada nas regras gramaticais isoladas foi substituída por uma abordagem mais funcional, com foco em diferentes contextos e gêneros. Sob a ótica da gramática funcional, como defende Koch (2013), a linguagem é analisada a partir de situações reais de uso, evidenciando como as estruturas gramaticais contribuem para a produção de sentidos.

No entanto, essa transição trouxe novos desafios. Conforme aponta Antunes (2003), muitos professores não tiveram uma formação que os preparasse para trabalhar a análise linguística de forma significativa e contextualizada e por isso ainda encontram dificuldades em integrar a análise linguística às práticas de leitura e de escrita. A rápida evolução da linguagem, impulsionada pelas novas tecnologias e pela diversificação dos gêneros textuais, agrava esse cenário, demandando dos docentes uma atualização constante e uma adaptação contínua de suas práticas pedagógicas.

Ao ensinar a gramática de forma descontextualizada, sem relacioná-la à produção de textos, os alunos podem ter dificuldade em aplicar os conhecimentos teóricos na prática. Assim, a gramática se torna um conjunto de regras abstratas e pouco significativas para eles. Por outro lado, ao focar apenas na leitura e na produção de textos, sem aprofundar a análise dos elementos linguísticos que constituem esses textos, os alunos podem ter dificuldades em compreender as nuances da língua e em produzir textos mais elaborados e eficientes.

A tarefa é encontrar um equilíbrio entre essas duas abordagens, integrando a análise linguística ao trabalho com textos. Assim, ao invés de priorizar a gramática normativa, busca-se uma abordagem em que as noções gramaticais estejam presentes, mas com foco no uso dessas categorias no contexto dos textos. Sobre isso, Antunes (2003) enfatiza que

[...] o que se pretende [...] é que a aula não pare nas terminologias, nas classificações e que os exercícios de gramática não sejam, apenas, exer-

cícios de conhecimento das diferentes unidades e estruturas gramaticais [...]. Ou seja, mesmo quando se está fazendo a análise linguística de categorias gramaticais o objeto de estudo é o texto. (ANTUNES, 2003, p. 120-1)

Dessa forma, o texto se torna o centro da análise; e a gramática um instrumento para compreender como ele funciona. Ao analisar a gramática em contextos reais, os alunos compreendem como as escolhas linguísticas moldam os significados e os efeitos de sentido nos textos.

Para que essa transformação se consolide, o ensino de gramática deve ser um processo dinâmico e significativo, no qual os alunos sejam protagonistas de sua própria aprendizagem. Ao invés de memorizar regras, os alunos devem ser incentivados a investigar a língua, a experimentar com diferentes recursos linguísticos e a refletir sobre as escolhas que fazem ao produzir seus próprios textos. Dessa forma, a gramática deixa de ser uma disciplina imposta e se torna uma ferramenta para a construção de sentidos, a participação nas práticas sociais e o desenvolvimento de habilidades de comunicação eficaz.

### ***2.1.A Fonologia e sua importância no processo de ensino-aprendizagem***

A gramática, tradicionalmente dividida em fonologia, morfologia, sintaxe e semântica, oferece uma visão ampla e estruturada da língua. Entre essas áreas, a fonologia ocupa um papel fundamental, pois se dedica ao estudo dos sons da fala e sua função na língua, conforme aponta Sandoval *et al.* (2017). Mais do que uma análise superficial dos sons, a fonologia investiga como esses elementos sonoros se organizam para viabilizar a comunicação e para sustentar a estrutura linguística de um idioma.

Em um contexto mais específico, a fonologia estuda os sons em sua dimensão funcional, isto é, a maneira como eles contribuem para o funcionamento da comunicação. Segundo Bechara (2006), a unidade básica dessa área é o fonema, entendido como uma unidade abstrata – uma espécie de “imagem mental” do som – que permite diferenciar palavras e construir significados em uma língua. Assim, compreender a fonologia é essencial no processo de ensino-aprendizagem, já que ela fornece ferramentas importantes para explorar a relação entre som, significado e uso linguístico.

Ao discutir a importância dos fonemas, Bechara (2006) contribui significativamente para o campo do ensino-aprendizagem da língua portuguesa, ao demonstrar como a compreensão da relação entre sons e letras, bem como da variação linguística, impacta diretamente a ortografia, a leitura e o desenvolvimento de habilidades essenciais para a alfabetização e o letramento. Essa compreensão permite aos alunos captar as características formais da linguagem, construindo uma base sólida para seu domínio linguístico.

A BNCC (2018) reconhece a importância da fonologia ao destacar a consciência fonológica como uma habilidade essencial, incorporando-a nos quatro eixos que estruturam o ensino da Língua Portuguesa: leitura, produção de texto, análise linguística e oralidade. Trabalhados de forma integrada, esses eixos são a base para o letramento e a formação de cidadãos críticos e proficientes no uso da linguagem em diferentes contextos sociais e culturais.

Ao abordar a fonologia em sala de aula, os professores podem oferecer aos alunos uma base sólida para o desenvolvimento de habilidades linguísticas. Entre essas habilidades, destacam-se a compreensão de que a linguagem escrita não reflete necessariamente a oralidade, exigindo maior precisão na escolha das palavras e na organização das ideias. Além disso, o estudo da fonologia contribui para a compreensão da diversidade linguística e para o desenvolvimento da metalinguagem, habilidades fundamentais no processo de letramento e no entendimento crítico da língua.

## ***2.2. O ensino tradicional de gramática e seus limites***

Nas escolas, o ensino tradicional de gramática, predominantemente normativo, é o mais comum. Conforme Travaglia (2009), essa abordagem, em geral, se volta mais para a língua escrita e tende a desconsiderar a multiplicidade das variações linguísticas presentes na oralidade. Para o autor a gramática normativa é mais uma espécie de lei que regula o uso da língua:

Ao lado da descrição da norma ou variedade culta da língua (análise de estruturas, uma classificação de formas morfológicas e léxicas), a gramática normativa apresenta e dita normas de bem falar e escrever, normas para a correta utilização oral e escrita do idioma, prescreve o que se deve e o que não se deve usar na língua. Essa gramática considera apenas uma variedade da língua como válida, como sendo a língua verdadeira. (TRAVAGLIA, 2009, p. 30-1)

Antunes (2003) faz uma crítica contundente à abordagem prescritiva no ensino da língua, argumentando que a ênfase excessiva na correção gramatical restringe a compreensão mais ampla da linguagem e compromete o desenvolvimento dos alunos como usuários competentes da língua. A autora destaca que essa perspectiva, ao se limitar a dicotomias rígidas entre o “certo” e o “errado”, ignora aspectos essenciais da comunicação, como o contexto, a intenção e o significado. Assim, reduz a língua a um conjunto de normas fixas, afastando professores e alunos de uma visão mais rica e dinâmica, que valorize os fatos textuais, discursivos e culturais fundamentais para o uso real e significativo da linguagem, conforme podemos comprovar nas palavras da autora:

[...] uma gramática predominantemente prescritiva, preocupada apenas com marcar o “certo” e o “errado”, dicotomicamente extremados, como se falar e escrever bem fosse apenas uma questão de falar e escrever corretamente, não importando o que se diz, como se diz, quando se diz, e se se tem algo a dizer. Por essa gramática, professores e alunos só veem a língua pelo prisma da correção e, o que é pior, deixam de ver outros muitíssimos fatos e aspectos linguísticos (os fatos textuais e discursivos, por exemplo), realmente relevantes. (ANTUNES, 2003, p. 33)

Ao adotar uma perspectiva normativa e prescritiva, o ensino tradicional da língua tende a negligenciar a complexidade e a riqueza inerentes à comunicação humana. Essa abordagem reduz a realidade linguística a um padrão fixo e homogêneo, deixando de lado as diversas formas de expressão que emergem dos múltiplos contextos socioculturais dos falantes. Em vez de reconhecer a pluralidade e a dinâmica das línguas, essa visão privilegia uma idealização que não corresponde à natureza viva e multifacetada dos usos linguísticos, tendo em vista que

[...] uma das características fundamentais das línguas é a sua variabilidade. Nenhuma língua é homogênea e uniforme; todas as línguas são heterogêneas e multiformes. A variabilidade é tão intrínseca à realidade linguística que não há outro meio de conceituar uma língua que não seja como um conjunto de variedades. A língua (qualquer língua) existe exclusivamente no conjunto das variedades que a constituem. (FARACO, 2017, p. 15)

Ao ignorar a diversidade linguística, o ensino tradicional reduz as múltiplas possibilidades de expressão e reforça o mito de uma língua única e invariavelmente correta. Como aponta Faraco, reconhecer a língua como parte de sua identidade é crucial para promover uma educação mais inclusiva. A ênfase na norma culta como única variedade válida pode desvalorizar as variedades linguísticas presentes nas comunidades dos alunos. Ao serem constantemente corrigidos por utilizarem

expressões ou construções típicas de suas variantes linguísticas, os estudantes podem sentir que sua forma de falar é inferior e inadequada. Essa desvalorização pode levar à perda da identidade linguística e à dificuldade em se comunicar de forma autêntica.

Em síntese, o ensino tradicional de gramática, centrado na memorização de regras e na identificação de termos gramaticais de forma isolada, apresenta algumas limitações. A falta de contextualização e a ausência de atividades que promovam a interação entre os alunos podem tornar o aprendizado mecânico e desinteressante. Além disso, o foco excessivo na norma culta escrita, em detrimento das variedades linguísticas e da linguagem oral, desconecta o ensino da gramática da realidade dos falantes.

Koch (2013) nos lembra que a linguagem é um fenômeno social e cultural, moldado pelos contextos em que é utilizada. O ensino de gramática deve, portanto, fazer sentido para os alunos, sendo apresentado em contextos reais de uso da língua. Para a autora, a linguagem não existe em um vácuo, mas é moldada pelos contextos sociais, culturais e históricos em que é utilizada. O ensino de gramática deve, portanto, levar em consideração essa relação entre língua e contexto.

É preciso romper com essa visão fragmentada e adotar uma abordagem mais contextualizada e significativa, que explore a língua em sua complexidade e prepare os alunos para se tornarem usuários competentes e críticos da linguagem. Ao ensinar a gramática de forma integrada às práticas de leitura, escrita e oralidade, é possível desenvolver nos alunos a capacidade de analisar e interpretar textos, produzir diferentes tipos de discursos e comunicar-se de forma eficaz em diversos contextos.

### ***2.3. A proposta de uma abordagem mais dinâmica e interativa***

A adoção de metodologias mais dinâmicas e interativas no ensino da gramática representa um caminho promissor para transformar a maneira como a língua é abordada em sala de aula. Esse novo paradigma busca tornar o aprendizado mais atraente e envolvente, rompendo com a visão tradicional e estática que frequentemente desmotiva os alunos. Antunes (2003, p. 97) fundamenta essa perspectiva ao afirmar que “o estudo da gramática deve ser estimulante, desafiador, instigante, de maneira que se desfaça essa ideia errônea de que estudar a língua é,

inevitavelmente, uma tarefa desinteressante, penosa e, quase sempre, adversa”. A visão da autora reforça a necessidade de um ensino que motive o aluno a participar ativamente do processo de aprendizagem, valorizando sua experiência e curiosidade.

Nesse contexto, os jogos despontam como ferramentas altamente eficazes no processo de ensino-aprendizagem. Por meio da definição de metas claras e do estímulo à interação, como destaca Alves (2014), os jogos oferecem um senso de propósito e envolvimento, alinhando-se ao objetivo de tornar o aprendizado mais instigante e motivador. Incorporar jogos às aulas não apenas desperta o interesse dos alunos, mas também promove uma experiência de aprendizado prazerosa e significativa, em consonância com a proposta de transformar o ensino da gramática em uma atividade dinâmica e desafiadora.

Ao se divertir com a linguagem, os alunos podem desenvolver uma postura mais crítica em relação às normas gramaticais, questionando sua origem e sua função social. Vygotsky (1992) reforça essa visão ao afirmar que o jogo atua como um veículo poderoso de aprendizagem, criando um ambiente mais envolvente e eficaz do que as práticas pedagógicas tradicionais, favorecendo a reflexão e o protagonismo dos alunos no processo educativo.

Apesar de ser uma atividade livre, o jogo oferece uma estrutura regida por regras que, longe de limitar, potencializam a criatividade e o pensamento estratégico dos alunos. Essa combinação entre liberdade e direcionamento, como destaca Alves (2014), incentiva a busca por soluções inovadoras e a superação de desafios, elementos cruciais para o aprendizado significativo. Assim, ao incorporar jogos no ensino da gramática, cria-se um espaço em que os estudantes não apenas internalizam conceitos linguísticos de forma natural e contextualizada, mas também desenvolvem competências fundamentais, como o raciocínio crítico e a capacidade de colaboração, alinhando-se plenamente ao objetivo de um ensino mais dinâmico, instigante e transformador.

De acordo com Alves (2014), tanto nos jogos quanto no processo de aprendizagem, a motivação desempenha um papel central, funcionando como um catalisador para o envolvimento ativo dos alunos. No ensino da gramática, essa motivação pode ser ampliada ao criar experiências que aliam desafio e prazer, como ocorre nos jogos, nos quais a conquista de metas gera um senso de progresso e realização. Aplicar essa lógica ao contexto educacional significa transformar o aprendizado

em um processo mais significativo e dinâmico, no qual os estudantes não apenas assimilam conceitos, mas também se sentem instigados a continuar explorando e construindo conhecimentos. Dessa forma, o ensino da gramática deixa de ser visto como uma tarefa árida e passa a se configurar como uma prática rica em descobertas, capaz de despertar a curiosidade, o engajamento e o protagonismo dos aprendizes.

É essencial reconhecer, entretanto, que, embora desempenhem um papel importante no processo de aprendizagem, os jogos, sozinhos, não garantem uma aprendizagem completa. Apesar de sua eficácia, eles não substituem outras metodologias pedagógicas, mas podem ser um complemento valioso. Quando usados de forma integrada com abordagens mais tradicionais, os jogos podem enriquecer a experiência de ensino, tornando-a mais envolvente e estimulante.

Para que essa integração seja eficaz, é crucial que o professor planeje cuidadosamente o uso dos jogos, inserindo-os estrategicamente no contexto das aulas. Essa abordagem deve considerar as diversas necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos, promovendo um ensino mais inclusivo e personalizado. A combinação dos jogos com outras práticas pedagógicas permite criar um ambiente educacional dinâmico e desafiador, que não só facilita a aquisição de conceitos gramaticais, mas também favorece o desenvolvimento de habilidades críticas e colaborativas. Dessa forma, a aprendizagem se torna mais significativa e prepara os estudantes para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo de maneira criativa e reflexiva.

### ***3. Percurso metodológico***

O presente estudo foi desenvolvido em uma turma de 2º ano do Ensino Médio Integrado de uma Escola Estadual de Educação Profissional (EEEP) localizada no interior do Ceará. A instituição, que oferece formação técnica concomitante ao Ensino Médio, foi escolhida por apresentar um perfil de estudantes com dificuldades na participação em atividades linguísticas. A amostra, composta por 41 alunos, foi selecionada com base em um levantamento prévio que indicou o ensino de gramática como um dos aspectos mais desafiadores para o grupo.

O uso de jogos como ferramentas pedagógicas foi uma estratégia adotada para promover um ambiente mais participativo e estimulante, favorecendo o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos.

Tendo em vista as dificuldades específicas observadas no ensino de gramática, os jogos foram escolhidos por sua capacidade de contextualizar o conteúdo de forma lúdica e envolvente, permitindo que os estudantes se apropriassem das normas gramaticais de maneira mais prática e intuitiva.

O *corpus* da pesquisa foi constituído por uma sequência didática composta por três momentos distintos: um Bingo Ortográfico, um Jogo da Trilha Gramatical e um Ditado Silábico. Cada atividade foi planejada de forma a integrar-se ao processo de ensino-aprendizagem, garantindo que os alunos construíssem seu conhecimento de forma gradual e contextualizada.

O Bingo Ortográfico, utilizado como atividade inicial, teve como objetivo revisar e reforçar conceitos ortográficos fundamentais, ao mesmo tempo em que proporcionou uma abordagem lúdica, capaz de tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e eficaz. Ao transformar o aprendizado em uma experiência divertida, buscou-se evitar que o conteúdo fosse visto como algo mecânico e desinteressante.

A escolha dessa atividade visava, ainda, criar um ambiente dinâmico e acolhedor, preparando os alunos para o desenvolvimento posterior dos conceitos gramaticais de maneira mais fluida e participativa. O foco estava em desenvolver a consciência fonológica dos estudantes, estimulando a habilidade de identificar e corrigir erros comuns na escrita.

A atividade foi estruturada de modo a tornar o aprendizado mais interativo e colaborativo: cada aluno recebeu uma cartela personalizada contendo 25 palavras que abordavam diferentes regras gramaticais, como acentuação gráfica, separação silábica e ortografia.

A inclusão de palavras grafadas incorretamente, ditadas exatamente como apresentadas, constituiu um desafio intencional, visando estimular a capacidade dos alunos de identificar e corrigir erros ortográficos, aprimorando, assim, suas habilidades de análise linguística e compreensão das normas gramaticais. A Figura 1 ilustra o formato das cartelas utilizadas nesta etapa da pesquisa:

Figura 1: Modelo das cartelas personalizadas.

BINGO ORTOGRÁFICO				
altruísmo	descompasso	anciosa	hélice	cabeleireira
intrínseco	apreensivo	concenso	sobejo	intransigente
cônjuge	quociente		capuz	consiso
maciço	passional	bem vindo	xará	fictício
censura	previlégio	mortandela	atraz	padastro

BINGO ORTOGRÁFICO				
excesso	veemência	cônjuge	pique-nique	perspicaz
esceção	censura	bicabornato	estupro	empodgeramen to
entertido	obsessão		padastro	ascensão
chuchu	Colcha	risada	capuz	apreensivo
ascendente	anciosa	xará	coincidência	precoce

Fonte: Elaboradas pelos autores

A dinâmica do jogo consistia na chamada das palavras pelo professor. Os alunos deveriam marcar em suas cartelas apenas as palavras ditadas que estivessem grafadas corretamente, desconSIDERANDO aquelas que apresentassem erros ortográficos, mesmo que fossem pronunciadas durante a atividade. O aluno que completasse primeiro todas as palavras corretas de sua cartela deveria gritar “Bingo!”, sendo em seguida conferida a precisão de sua resposta pelo professor e pelos colegas, garantindo a veracidade do resultado.

A sequência continuou com o Jogo da Trilha Gramatical, que se configurou como a etapa mais elaborada e desafiadora do percurso. Esse jogo proporcionou uma imersão mais profunda nos aspectos gramaticais, estimulando os alunos a refletirem sobre as regras e estruturas linguísticas de forma interativa e dinâmica. Ao contrário de abordagens tradicionais, a Trilha Gramatical incentivou o pensamento crítico e a aplicação prática dos conceitos, além de promover uma experiência de aprendizado significativa e colaborativa. A dinâmica competitiva, por sua vez, foi um fator motivador, mantendo os alunos engajados e estimulando o uso ativo da língua, tanto na resolução de problemas quanto na interação com os colegas.

O Jogo da Trilha Gramatical foi estruturado de forma a dividir a turma em 4 grupos de 10 alunos, que se organizaram em filas. A mecânica do jogo consistia em apresentar um desafio gramatical para o primeiro aluno de cada fila, que deveria resolvê-lo corretamente. Ao acertar, o aluno deixava a fila e dava espaço para o próximo participante; caso o erro fosse cometido, ele voltava para o final da fila e aguardava sua nova

chance. O jogo se desenrolava até que um grupo completasse sua fila ou permanecesse com menos participantes no final da atividade.

Para tornar a atividade mais dinâmica e divertida, os participantes foram desafiados a explorar uma variedade de jogos interativos, incluindo um clássico jogo de cartas, uma emocionante roleta e uma versão adaptada do icônico “Show do Milhão”.

Para aumentar o engajamento, os próprios participantes assumiram o protagonismo na escolha das séries que serviram de inspiração para as perguntas. Essas questões foram cuidadosamente elaboradas com base em episódios de séries populares e queridas pelos estudantes, como “Chaves”, “Pica-Pau” e “Todo Mundo Odeia o Chris”. Essa estratégia não apenas reforçou o engajamento, mas também valorizou as preferências do público, conferindo à atividade um toque pessoal e cativante.

O quadro abaixo ilustra o formato das perguntas utilizadas:

Quadro 1. Exemplos de enunciados utilizados nas atividades.

SERIADO	FRASES	CONTEÚDO
<b>Chaves (Chespirito)</b>	“Ninguém tem <u>paciença</u> comigo!”	Ortografia
	“Volta o cão arrependido, <u>com</u> suas orelhas tão fartas, <u>com</u> seu osso roído e <u>com</u> o rabo <u>entre</u> as patas”.	Uso das preposições
	“ <u>Sigam-me</u> os bons!”	Colocação pronominal
<b>Pica-pau</b>	“Se o Pica-Pau tivesse comunicado <u>à</u> polícia, nada disso teria acontecido.”	(Uso da crase)
	“Em todos <u>esses</u> anos, <u>nesta</u> indústria vital, <u>essa</u> é a primeira vez que me aconteceu.”	Uso de pronomes – Coesão textual
	“Obrigado <u>amigo</u> , você é um <u>amigo</u> .”	(Zeugma/Anáfora – figuras de linguagem)
<b>Todo mundo odeia o Chris</b>	“Não preciso disso, <u>meu</u> marido tem dois empregos.”	Pontuação - uso da vírgula
	“Cara, ela tá tão na sua!”	Variação linguística
	“Se eu não agradecesse <u>ao</u> Senhor, minha mãe me mandaria ir agradecer a ele <u>pessoalmente</u> ”.	Orações subordinadas

Fonte: Elaborado pelos autores.

Com 41 perguntas, o mesmo número de alunos participantes, a Trilha Gramatical garantiu que cada um tivesse a oportunidade de responder a uma questão e demonstrar seus conhecimentos, abordando diversos aspectos da gramática.

No jogo de cartas, os alunos testaram seus conhecimentos de ortografia. A cada rodada, os alunos viravam uma carta e se deparavam

com uma frase desafiadora. Palavras com dígrafos, hifens e acentuação gráfica eram os alvos dessa divertida caçada aos erros. A tarefa consistia em identificar e corrigir quaisquer erros ortográficos presentes. A ausência de erros também deveria ser explicitada pelos participantes. A figura 2 exemplifica uma rodada da atividade, demonstrando formato do jogo:

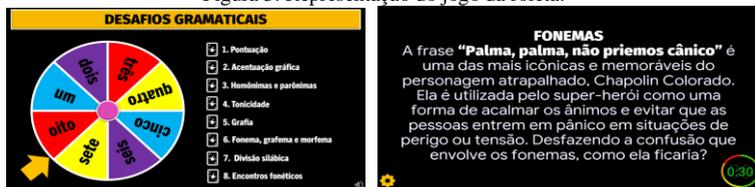
Figura 2: Representação do jogo de cartas. Texto: Em “Não contavam com a minha astúcia” há algum erro?



Fonte: Elaborado pelos autores.

No jogo seguinte, os alunos giravam uma roleta dividida em 12 setores numerados. Cada número correspondia a um envelope contendo um desafio relacionado à acentuação, à divisão de sílabas ou à pontuação. Ao parar a roleta, o professor retirava o envelope referente ao número sorteado e o aluno tinha que responder corretamente à pergunta proposta.

Figura 3: Representação do jogo da roleta.



Fonte: Elaborado pelos autores

O terceiro jogo foi uma versão do “Show do Milhão”, inspirada no famoso programa de perguntas e respostas da televisão. Nesta dinâmica, os participantes enfrentaram questões de múltipla escolha, cada uma com três opções de resposta. As perguntas abordaram diversos aspectos da morfossintaxe. A figura 4 apresenta um exemplo de questão, evidenciando o formato utilizado:

Figura 4: Show do milhão adaptado..



Fonte: Pica-Pau, TV Record. Episódio *A vassoura da bruxa*.

Essa estrutura não só favoreceu a revisão e a prática dos conceitos gramaticais de maneira divertida, mas também incentivou o trabalho em equipe, a resolução rápida de problemas e a persistência diante dos desafios, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

A fim de consolidar as aprendizagens e avaliar o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos estudantes, foi realizada uma atividade de ditado silábico como etapa final da sequência didática. Para tanto, foram selecionadas 18 palavras, extraídas de redações nota mil do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), com o intuito de apresentar um desafio significativo aos alunos.

Durante a atividade, os alunos escreveram as palavras em seus cadernos, separando as sílabas conforme as regras. A Figura 5 apresenta um exemplo do trabalho realizado por um dos alunos:

Figura 5: Registro da atividade de ditado silábico realizada por um dos participantes da pesquisa.



Fonte: Acervo pedagógico dos autores.

Essa prática permitiu reforçar as habilidades adquiridas e identificar lacunas no processo de aprendizagem, viabilizando a oferta de *feedback* individualizado e a adoção de estratégias pedagógicas mais alinhadas às necessidades específicas de cada aluno, a serem desenvolvidas em etapas futuras.

#### **4. Análises**

##### **4.1. Discussões**

A temática da gramática emergiu como um ponto central e controverso nas discussões realizadas com os participantes desta pesquisa. De maneira recorrente, os estudantes manifestaram uma percepção negativa em relação ao ensino da gramática, caracterizando-a como uma disciplina árida, repleta de regras arbitrárias e desprovidas de aplicabilidade prática. Essa aversão, embora compreensível à luz das experiências pedagógicas tradicionais, revela uma lacuna significativa no entendimento da importância da gramática para o desenvolvimento integral do indivíduo.

A presente pesquisa evidencia uma visão reducionista dos alunos em relação ao conhecimento linguístico, decorrente, em parte, da falta de compreensão sobre sua importância no âmbito pessoal e profissional. Muitos estudantes desconhecem, por exemplo, o papel crucial que o domínio da norma-padrão desempenha na ampliação de oportunidades no mercado de trabalho e na inserção em espaços sociais mais formais.

Como alerta Antunes (2003), o desconhecimento das regularidades linguísticas impacta significativamente o acesso ao conhecimento e às oportunidades, especialmente para as camadas sociais mais vulneráveis. Essa lacuna limita a participação ativa na produção e na distribuição do conhecimento, perpetuando as desigualdades sociais.

Diante do exposto, evidencia-se a urgência de repensar as práticas pedagógicas relacionadas ao ensino da gramática. É imprescindível que os educadores busquem estratégias inovadoras e significativas para tornar o aprendizado da língua mais atrativo e funcional. Ao promover atividades que conectem a gramática a situações reais de uso, é possível despertar o interesse dos alunos e demonstrar a relevância desse conhecimento para suas vidas.

## 4.2. Resultados

Os resultados desta pesquisa evidenciam que a metodologia lúdica, com jogos e atividades práticas, intensificou significativamente o interesse e a participação dos estudantes no aprendizado da gramática, corroborando estudos anteriores. Ao vivenciarem a aplicação dos conhecimentos fonológicos em situações cotidianas e descontraídas, os participantes, mesmo aqueles com maior dificuldade em se engajar em atividades escolares, demonstraram entusiasmo e participação ativa.

A análise das atividades realizadas pelos alunos revelou uma evolução considerável em seu desempenho. Os resultados obtidos na atividade final indicam um maior rigor e dedicação dos estudantes, evidenciando a efetividade da metodologia empregada.

A avaliação dos alunos sobre a experiência pedagógica, realizada por meio da ferramenta digital *Padlet*, foi amplamente positiva. Os estudantes destacaram a importância da dinâmica das aulas e a relevância dos recursos utilizados, como jogos e atividades práticas, para a construção do conhecimento. A Figura 6 apresenta um recorte dos depoimentos dos alunos, os quais corroboram os resultados quantitativos da pesquisa.

Figura 6: Avaliação qualitativa da metodologia empregada: depoimentos dos alunos



Fonte: Acervo pedagógico dos autores.

Os resultados desta pesquisa apontam que a utilização de jogos educativos representa um recurso pedagógico significativo para o ensino de gramática, com destaque especial para a abordagem da fonologia. Os depoimentos coletados evidenciam que essa metodologia não apenas desperta o interesse dos alunos, mas também promove maior engajamento e motivação durante as atividades.

Além disso, o caráter lúdico dos jogos contribui para a criação de um ambiente de aprendizado mais dinâmico e prazeroso, favorecendo tanto a assimilação de conteúdos quanto a aplicação prática dos conceitos estudados. Tais resultados reforçam a eficácia do uso de estratégias inovadoras e interativas no processo de ensino – aprendizagem.

## **5. Considerações finais**

Os resultados deste estudo indicam o potencial da metodologia lúdica no ensino de gramática, mas é imprescindível reconhecer que este campo de pesquisa ainda está em expansão. Investigações futuras podem se aprofundar em variáveis contextuais que impactam a eficácia dessa abordagem, considerando diferentes realidades escolares e perfis de aprendizes. Ademais, estudos comparativos entre diferentes metodologias podem contribuir para a identificação de práticas pedagógicas ainda mais eficazes.

A visão sobre o ensino de gramática tem passado por transformações significativas. Cada vez mais, reconhece-se que a gramática não se reduz à memorização de regras descontextualizadas, mas constitui um instrumento essencial para a comunicação, a expressão criativa e o desenvolvimento integral dos indivíduos. Nesse sentido, a adoção de abordagens pedagógicas inovadoras reflete uma evolução necessária para atender às demandas do ensino contemporâneo.

Destaca-se, ainda, a centralidade da formação continuada dos professores na implementação bem-sucedida de metodologias inovadoras. Tal formação não apenas amplia o repertório didático e estratégico dos educadores, mas também promove uma compreensão mais aprofundada dos processos de aprendizagem e da complexidade da linguagem. Além disso, é por meio dessa formação que se pode superar resistências, sejam operacionais, sejam ideológicas, promovendo a sensibilização para o potencial transformador dessas práticas pedagógicas.

É compreensível que a introdução de novas metodologias encontre obstáculos, já que mudanças estruturais demandam tempo, planejamento e a revisão de práticas consolidadas. Contudo, os benefícios associados a práticas mais dinâmicas e engajadoras são amplamente reconhecidos, incluindo maior motivação discente, aulas mais atrativas e resultados de aprendizagem mais significativos.

O ensino de gramática continua a se transformar e é imperativo que os educadores e pesquisadores acompanhem essas mudanças. Ao enfrentarmos as resistências e explorarmos novas possibilidades, abrimos caminhos para que a gramática seja valorizada como uma ferramenta essencial para o empoderamento pessoal e profissional dos alunos. Autores como Koch, Antunes e Travaglia têm destacado esse potencial transformador, reforçando a relevância de práticas pedagógicas que aliem inovação e rigor acadêmico.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Flora. *Gamification – como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática*. 1. ed. São Paulo: DVS, 2014.

ANTUNES, Irandé. *Aula de português: encontro & interação*. São Paulo: Parábola, 2003.

BECHARA, Evanildo. *Moderna gramática portuguesa*. 37. ed. rev. e ampl. 16ª reimpr. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN): Língua Portuguesa*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

BRASIL, SEB/MEC. Base nacional comum curricular. Brasília-DF, SEB/MEC, 2018.

FARACO, C. A. A modalidade escrita formal da língua. In: GARCEZ, L.H.C; CORRÊA, V.R. (Orgs). *Textos dissertativo-argumentativos: subsídios para qualificação de avaliadores*. Brasília-DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2017. p. 15-21

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. *A interação pela linguagem*. 11. ed., 14ª reimpr. São Paulo: Contexto, 2013.

SANDOVAL, A. N.; ALCÂNTARA, S. S.; ZANDOMÊNICO, S. C. M. R. Notas sobre a avaliação dos desvios gramaticais e de convenção da escrita. In: GARCEZ, L.H.C; CORRÊA, V.R. (Orgs). *Textos dissertativo-argumentativos*: subsídios para qualificação de avaliadores. Brasília-DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2017. p. 37-47

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. *Gramática e interação*: uma proposta para o ensino de gramática. São Paulo: Cortez, 2009.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamentos e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.