

Rita de Cássia Santos Almeida¹.

Centro Universitário Einstein (UNIEINSTEIN), Limeira, SP.

<http://lattes.cnpq.br/7181745446812802>

RESUMO: O presente artigo aborda a importância de usar jogos durante as aulas de Metodologia de Ensino da Língua Portuguesa, principalmente como estratégia para reforço e fixação das normas da língua. O objetivo é apresentar um breve histórico do ensino da disciplina e como instrumentalizar o futuro pedagogo a partir de um recurso fácil de desenvolver, acessível, atraente e eficaz para a criança aprender. Foram consultadas algumas obras sobre o assunto além de haver experiência pessoal da autora na prática nas aulas do Ensino Fundamental. Dividiu-se o tema para melhor compreensão a respeito de como ensinar gramática, iniciando por um breve histórico sobre o ensino tradicional da língua e sua evolução; as mudanças de comportamento do ser humano quando aprende sob o ponto de vista de Pilleti e Rossatto (2011) e Díaz (2011); a motivação para aprender a partir de jogos e desafios apresentados por Huizinga (2000) e Santaella (2017) e a importância da prática durante as aulas, com auxílio de Murcia (2008) e a constatação de eficiência em Almeida (2010, 2015, 2016). Verificou-se que o uso dos jogos para ensinar Português, seja no ensino Superior ou no Fundamental é uma estratégia eficaz, garante compreensão, reforço e fixação dos conteúdos trabalhados.

PALAVRAS-CHAVE: Recurso pedagógico. Aprendizagem. Língua Portuguesa.

PLEASURE IN LEARNING: THE USE OF GAMES IN PORTUGUESE LANGUAGE CLASSES

ABSTRACT: This article examines the importance of using games in Portuguese Language Teaching Methodology classes, particularly as a strategy for reinforcing and consolidating linguistic norms. The objective is to present a brief historical overview of the teaching of the discipline and to demonstrate how future pedagogues can be equipped through a resource that is easy to develop, accessible, engaging, and effective for children's learning. The study is based on a review of selected works on the subject, as well as on the author's personal teaching experience in Elementary Education. For better understanding of how grammar can be taught, the discussion is organized into sections: a brief historical overview of traditional language teaching and its evolution; changes in human behavior during the learning process from the perspectives of Pilleti and Rossatto (2011) and Díaz (2011); motivation for learning through games and challenges as discussed by Huizinga (2000) and Santaella (2017); and the importance of practice in classroom activities, supported by Murcia (2008), with evidence of effectiveness identified in the studies of Almeida (2010,

2015, 2016). The findings indicate that the use of games in Portuguese language teaching, both in Higher Education and in Elementary Education, constitutes an effective strategy that promotes understanding, reinforcement, and consolidation of the content taught.

KEYWORDS: Pedagogical resources. Learning. Portuguese Language.

INTRODUÇÃO

A preparação para a formação docente no curso de Pedagogia exige um alicerce epistemológico para os conhecimentos básicos para exercício na função de professor além dos conhecimentos específicos para que ao se graduarem, os futuros professores tenham domínio dos objetos de conhecimento que vão ensinar aos alunos.

Nesse curso, a disciplina de Metodologia de Ensino de Língua Portuguesa, dentre outros objetivos, visa rever os aspectos básicos dos quatro eixos propostos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC): leitura/escuta; produção (escrita e multissemiótica); oralidade; análise linguística/semiótica (reflexão sobre a língua, normas-padrão e sistema de escrita) e orientar caminhos que levem o futuro docente a desenvolver técnicas capazes de suprir as dificuldades dos alunos, para entender o uso da língua em seus diversos suportes.

Com vasta experiência em sala de aula, ministrando a disciplina de Língua Portuguesa, e visando instrumentalizar o futuro docente para ensinar gramática reflexiva, este texto apresenta uma breve discussão sobre o ensino das normas da língua e possibilidades de usar a gamificação como recurso para um aprendizado significativo.

A gramática na vida e na escola

Ensinar gramática deve ser entendido como desenvolver no aluno, competências linguísticas capazes de fomentar todo tipo de discurso em diferentes situações; para isso acontecer, preza-se pelas metodologias cujo aluno seja ativo na aprendizagem.

Até pouco tempo, a palavra gramática, entre os conteúdos de Língua Portuguesa, por parte dos professores, carregou o peso da norma culta; aprender gramática sempre esteve desenhado nos livros como um quadro regrado e rígido. Tradicionalmente, entre professores e alunos, nas aulas de Português, a voz sempre fora do primeiro; suas ações eram de modo clássico, com regras irredutíveis e nobres aos olhos dos grandes gramáticos.

Aprendia-se a construção do pensamento a partir de conceitos engessados, e nem sequer se pensava em refletir sobre a língua. Recitavam-se listas de palavras e versificavam os tempos verbais, inclusive muitas vezes, de verbos nunca ouvidos nos discursos cotidianos. Após mudanças na maneira de ver o ensino da língua e os novos estudos no campo da Linguística, valorizaram-se os discursos nas relações sociais, a visão de renomados estudiosos foi se modificando, dando valores diferenciados à reflexão sobre as funções da língua, às novas formas de se pensar a produção dos discursos.

Surgiram inovações sobre gêneros textuais e assim, abriram-se possibilidades de diferentes técnicas para se ensinar a gramática discursiva na LP e passou-se a valorizar

o discurso tendo-o como “[...] estratégias criativas dos usuários na organização de sua produção linguística, aos modos individuais com que cada membro da comunidade elabora suas formas de expressão verbal...” (Oliveira; Votre, 2009, p.99).

Isso nos leva a refletir sobre a produção e o desenvolvimento da linguagem; se a comunicação humana começa ainda quando bebê, cuja evolução ocorre pelas interações com o meio, automaticamente uma gramática internalizada vai se construindo para a elaboração do discurso que se aprimora conforme as relações sociais de que o sujeito participa. Dessa forma, até chegar aos quatro, cinco anos, a criança já adquiriu vasto vocabulário, com amplo discurso em seu círculo e nessa faixa etária já apresenta capacidade para se expressar verbalmente de modo compreensivo e responsivo.

Ao ingressar no Ensino Fundamental, o desenvolvimento da linguagem infantil já avançou e desse ponto em diante a tendência é progredir conforme os estímulos ao redor. Sendo assim, despercebidamente os alunos do 1º ano já vivenciam a aprendizagem da língua oral de maneira clara e logo adquirem modelos escolares. Em fase de alfabetização entenderão as melhores colocações para seus discursos assim que o professor os orientar a respeito de qual é a melhor forma de falar ou escrever. Sequencialmente todos passarão pelos aprendizados da língua de acordo com a norma padrão, porém sem rigidez, pois de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as metodologias contemporâneas, é preciso se pensar na aplicabilidade da língua; os usos adequados cujas regras estarão implícitas.

Foi embasada nessas reflexões que surgiram ideias para inovar, pois conforme registro na apresentação do livro *Jogos nas aulas de Português*, Nos últimos tempos, com tantas transformações, também tivemos que mudar nossa visão de *ensinar-aprender* e é nítido que precisamos estar abertos a novas formas de trabalho em sala de aula, pois enquanto ficamos apenas nas “exposições de conteúdo”, a turma está nos vendo como professores “chatos a sua frente”, ensinando (ou tentando ensinar) algo que não lhes têm valor algum ... (Almeida, p.9, 2010)

Enfim, a gramática da escola deve ser a que se usa na vida, nos discursos cotidianos em qualquer lugar, de modo prático e compreensivo a toda a comunidade.

A aprendizagem

O ser humano é capaz de aprender por diferentes vias. Dentre as teorias psicológicas há o condicionamento, que considera fatores externos e que entende a aprendizagem como mudança de comportamento, de modo que “[...] aumente a possibilidade de que ele [o aluno] passe a se comportar em acordo aos objetivos previamente estabelecidos na relação ensino aprendizagem em questão.” (Piletti; Rossatto, 2011, p.8).

Outras teorias focam fatores internos tais como percepção, intuição e compreensão, numa abordagem gestáltica; já numa perspectiva psicogenética, “[...] a aprendizagem decorre de fatores internos ou inatos e externos ou ambientais, que interagem no processo de desenvolvimento”, concebida por Piaget e demais adeptos dessa linha, por exemplo,

Vigotsky que considera a relação interacionista do ser humano com a cultura e Wallon, que valoriza o indivíduo em sua integralidade com as dimensões afetivas, intelectuais, motoras e sociais.

Além desses, ainda devemos considerar a teoria psicológica rogeriana, que concebe aprendizagem duradouramente se houver engajamento do aprendiz com o grupo, de modo livre e empático com respeito mútuo, e a aprendizagem pela concepção construtivista defendida por Emília Ferreira, cuja criança dirige o processo de aprendizagem, construindo o próprio conhecimento.

Finalmente, não se pode deixar de lado a motivação para servir de base aos processos de ensino e aprendizagem, pois será o gatilho para os alunos aprenderem por meio de desafios, haja vista que muitas vezes, a pressão por aprender bloqueia o ato de internalizar novos conceitos, arranjos, sistemas etc. Em determinadas ocasiões fatores tais como despreparo e indisposição profissional afetam a relação entre o ensinar e o aprender, pois o professor precisa mostrar confiança no que faz além de despertar interesses no aluno. Em outras, há em jogo questões familiares, as relações com os colegas da sala, a organização preparada para receber os alunos, a metodologia, formas de aplicar atividades; tudo isso interfere na motivação.

Cabe ao docente, conhecer sua turma, trabalhar com empatia e confiança além de encontrar o que realmente falta aos alunos, para despertar o querer e aprenderem com prazer. Enfim, dentre todas as formas, o mais importa é que haja respostas positivas para o aprendiz; que realmente consiga perceber sentido naquilo que aprende e seja capaz de mudar de comportamento aplicando o que construiu de novo.

A aprendizagem da língua baseada em desafios

Os desafios são um excelente motivador para aprender, pois exigem múltiplas ações mentais do aprendiz além de provocar aspectos emocionais para encontrar as estratégias corretas para a solução do problema proposto. Nesse aspecto, quando o aluno recebe uma provocação, tem que ler atentamente a problemática apresentada, pensar nas possibilidades para resolver, aplicar tentativas que possam solucionar os enigmas, elaborar estratégias e aplicá-las para verificar se suas hipóteses foram válidas ou não para só depois confirmar o aprendido. É assim que o aluno entra no jogo do aprender, no entanto, inicialmente o professor deve fazer isso junto com eles.

Após entender essa provocação do professor, aceitando fazer parte, o aluno protagoniza suas ações e entra na esfera da aprendizagem, sem que aquele precise ensinar, pois as atividades desencadeiam a vontade de encontrar a solução; isto é, “[...] o ato de jogar é comumente reconhecido como uma atividade de motivação intrínseca; por definição, um ato exercido voluntariamente.” (Santaella, 2017, p.13)

Essa estratégia de aprendizagem pode acontecer com qualquer conteúdo que se queira ensinar, então cabe ao professor, criá-la de acordo com o programa que deve cumprir. Em se tratando de técnicas, o jogo potencializa a aprendizagem, dependendo das

condições específicas do meio e da organização, além de envolver e otimizar recursos e evocar conhecimentos e desenvolver habilidades.

Quando bem elaboradas as atividades lançadas para os desafios são atraentes, demandam interação e após solucionadas geram bem-estar. Se houver benefícios e/ou premiações, tornam-se mais cativantes ainda, pois as recompensas e reforços positivos são indispensáveis para que o processo de aprendizagem aconteça com sucesso. No entanto, é preciso haver mudança de postura do professor e do aluno para se garantir efetividade na aprendizagem, uma vez que, apenas a inserção de novos instrumentos nas aulas não garante a eficiência; é preciso ativar o agir e o interagir, levando-os a comportamentos diferentes e a apropriação do novo, protagonizando o aprendizado.

Como afirma Huizinga (2000, p.15), “[...] o jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.”, assim, o professor pode aplicá-lo sempre que planejar introduzir um tema novo, diversificar as atividades, envolver alunos com dificuldades de aprendizagem com os que estão mais avançados e até mesmo para fixar a aprendizagem.

O uso dos jogos nas aulas de português

A utilização dos jogos durante as aulas é um artifício interessante e produtivo, desde que bem planejado, desenvolvido, testado e atinja os resultados esperados. Mesmo adaptando para as aulas, o fato de ter regras e critérios para aplicá-lo, depende dos propósitos do professor, podendo ser desenvolvido individualmente ou em grupo. Quando for desta forma, é relevante programar se será organizado pelo professor ou por escolha dos alunos; como será o acolhimento a todos os colegas e demais regras: respeito pela vez de cada jogador; se haverá um líder; se houver pontuação, como será efetuada etc.

A ideia de usar jogos durante as aulas de Português é uma técnica mediadora para estudos dirigidos de compreensão e interpretação de texto, bem como reforço e fixação das normas gramaticais, principalmente se forem colaborativos, pois estes exigem a participação coletiva, a troca de conhecimentos e as discussões. “Tal forma de interação favorece o desenvolvimento cognitivo quando se amplia o conhecimento, proporcionando mais alternativas ante uma tarefa, ao mesmo tempo em que expõe os participantes a pontos de vista alternativos que obrigam a reconsiderar ou a defender o seu ideal.” (Murcia, 2008, p.125). Outrossim, formal ou informalmente provocam discussões sobre os conceitos e as regras para o emprego da linguagem, haja vista que para atender aos objetivos propostos, é necessário segui-las.

Inicialmente, não é o jogo, em si que vai ser o objeto de conhecimento do aluno; esse é o recurso escolhido para gerar motivação para estudo, aprendizado e um processo afetivo para “energizar” as ações a serem desenroladas para apropriação dos saberes dos alunos; isto é, o entusiasmo emitido pelo docente provoca reações nos aprendizes levando-os a quebrar barreiras.

A postura docente é outra questão significativa, afinal o professor deve ser o mediador

e condutor das estratégias: cabe-lhe emitir intensa influência energética no grupo com os alunos por meio de sua conduta, olhando nos olhos; usando técnicas verbais adequadas ao orientar a atividade; mudando as expressões faciais como auxiliar aos que têm percepções mais aguçadas; gesticulando de modo contundente, caminhando pela sala, enfim tudo pode transmitir a intensificação do ânimo do professor contribuindo para que as atividades sejam eficazes.

As ações para a aprendizagem são recíprocas entre o professor e o aprendiz; os diálogos são indispensáveis para ambos. Nos momentos de execução de atividades para fixação, principalmente, é comum surgirem dúvidas que levarão o aprendiz a testar novos caminhos e vieses operatórios e buscar novas ações (mentais ou comportamentais) para chegarem ao resultado e por consequência, a certeza de que realmente aprenderam. Mas isso também depende das ações do docente.

As oportunidades de se usarem os jogos, devem ser programadas com objetivos claros, inicialmente com procedimentos simples e, se achar conveniente, oferecer bonificações pelo desempenho, assim os alunos se motivarão para chegar ao final com sucesso. Quando em grupo, “[...] professor e alunos passam a um pertencimento grupal e pessoal diferenciado, baseado na organização, nas regras, no respeito, focado no acerto e na conquista” (Almeida, 2016, p.42), o que contribui para melhor fluência dos trabalhos em equipe.

Desse modo, o professor mediador deve preparar os alunos, levá-los a “[...] dialogar com propriedade e sem ser grosseiro, egoísta ou instintivo; perceber os limites de suas ações; observar o papel social de cada um; valorizar o respeito ao próximo; contribuir com seus saberes com o intuito de auxiliar o grupo; aprender a aprender; ser comedido, resiliente etc.” (Almeida, 2016, p.46). Igualmente, orientar o aluno jogador para aproveitar sua vez para dar opinião; arriscar; fazer experimentações sem temer punições.

Sempre ao final dessas atividades, é importante fazer uma roda da conversa; levantar os pontos importantes, investigar os alunos se perceberam facilidade para entender as normas da língua culta; se valeu a pena; se conseguirão aplicá-las no dia a dia; enfim, sanar as dúvidas e levantar o quanto aprenderam. Outras ações indispensáveis são acompanhar as ações deles, ouvi-los e discutir sobre os resultados das aulas, além de anotar as observações para analisar se os resultados foram positivos e dar sequência, reformulando ou criando estratégias. Enfim, os jogos potencializam a aprendizagem, fixam o que não estava concretizado e desperta a vontade de participar.

OBJETIVO

Tendo em vista que ensinar e/ou aprender as normas da língua é um processo complexo, objetiva-se com este texto, refletir sobre a facilidade em usar jogos nas atividades de Língua Portuguesa, pois é um recurso acessível e aplicável aos alunos.

METODOLOGIA

A metodologia adotada para este artigo apresenta uma abordagem qualitativa a partir de revisão bibliográfica sob consultas em obras cujos autores versam sobre jogos que podem ser aplicados em sala de aula. Foram examinadas as contribuições dos teóricos como Huizinga (2000), Santaella (2017), Murcia (2008), Almeida (2010, 2015) dentre outros. Além disso, a autora tem vivências com o tema, pois o aplicara em diferentes circunstâncias a ponto de registrá-las em algumas obras.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante das pesquisas, leituras e experiência pessoal, aplicar os jogos nas aulas de Português leva o aluno a resultados positivos, haja vista que diante desses recursos, são estimulados a ler e reler propostas enigmáticas atentando-se simultaneamente nas regras e no uso adequado da Língua no contexto apresentado.

No caso de a atividade ser uma discussão de texto para interpretação, por exemplo, os alunos se dispõem a opinar e defender suas ideias, o que acaba gerando um clima atraente para o mediador alimentar e cativar todos para participar. Numa situação em que se proponha aplicar uma regra gramatical, por exemplo concordância verbal, se for lançada uma situação-problema bem elaborada, ao interpretar o enunciado o aprendiz já se envolve com a leitura e a compreensão da norma a partir de tentativas para solucionar e assim vai assimilando o que é necessário para compreender o conteúdo abordado. É relevante destacar que assim tem sido as questões de concursos e avaliações estudantis, como por exemplo ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) e ENADE (Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A disciplina Metodologia e Conteúdo de Língua Portuguesa no Curso de Pedagogia visa preparar e instrumentalizar o futuro docente para seus trabalhos no ensino fundamental e o melhor desempenho possível de seus os alunos. Sendo assim, nas aulas da graduação, além de revisão dos aspectos fundamentais da Língua Portuguesa, o docente tem como objetivo orientar os discentes para o ensino dos quatro eixos: leitura/escuta; produção (escrita e multissemiótica); oralidade; análise linguística/semiótica (reflexão sobre a língua, normas-padrão e sistema de escrita) de modo contextualizado. É preciso entender que, se um texto é produzido a partir de arranjos de palavras, então é a partir da desconstrução desse que se compreende e se apropria das regras para o uso da norma. A organização do pensamento em palavras escritas não se dá aleatoriamente, mas com lógica e um padrão estabelecido para que haja comunicação clara entre os interlocutores.

Devido a isso, a prática na formação docente é um fator primordial para o discente entender como ocorre a aprendizagem. Sendo assim, o uso de jogos como recurso metodológico no ensino superior, objetiva instrumentalizar o futuro professor para construir seu repertório de modo consciente e autônomo. Ao preparar suas aulas, será capaz de se

organizar e produzir material próprio e adequado às situações propostas, observando os objetivos a serem alcançados e trabalhar com situações significativas cujos enigmas e/ou etapas permitem que os alunos participem ativamente, provocando novas estratégias, novos modos de pensar, tendo oportunidade de demonstrar que realmente ocorreram mudanças em seu conhecimento, com novas atitudes, despertando suas habilidades e valores etc.

Após acostumarem-se a participar das aulas com atividades em duplas ou grupos, as mudanças na maneira de agir dos alunos é algo a ser destacado, haja vista que passam a dar valor às interações; compreender a necessidade de regras para jogar, expressar-se e principalmente usar a escrita adequadamente em diferentes nuances e circunstâncias, pois ao concluir o Ensino Médio, muitos ainda carregam vícios de linguagem e modos particulares de comunicação.

A partir da aplicação de jogos durante as aulas de Metodologia de ensino de Língua Portuguesa, os futuros pedagogos entenderam a importância de se usarem recursos diversificados e sempre aprovaram o uso desses como sugestão para ensinar, pois viram resultado no aprendizado, além dos conteúdos, pois envolvem relações pessoais, discussões, respeito às regras e avaliação.

Enfim, a alternância nas metodologias em sala de sala, seja usando recursos clássicos ou a tecnologia, deve ser frequentemente empregada, pois os resultados são positivos permitindo reflexões por parte do docente e dos discentes.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos nas aulas de Português: Linguagem, Gramática e Leitura**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2010.
- ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Práticas de Leitura e Produção de Texto**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2015.
- ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos na Sala de Aula: Ensino Fundamental**. Rio de Janeiro: WAK, 2016.
- DIAZ, Felix. **O Processo de Aprendizagem e seus transtornos**. Salvador: EDUFBA, 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/5190>. Acesso em 10 nov. 2025
- HUIZINGA Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A. 2000. 4.ed. edição. Reimpressão
- MURCIA, Juan A M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: ArtMed, 2008. E-book. ISBN 9788536314013. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536314013/>. Acesso em: 29 nov. 2025.
- OLIVEIRA, Mariangela Rios de, VOTRE, Sebastião Josué. A trajetória do discurso e gramática na perspectiva funcionalista. **Matraga**, Rio de Janeiro, v.16, n.24, jan./jun. 2009. Disponível em: <https://www.studocu.com/pt-br/document/universidade-federal-da-paraiba/introducao-a-linguistica/a-trajetoria-do-discurso-e-gramatica-na-perspectiva-funcionalista/144360133> Acesso em: 28 nov. 2025.
- ROSSATO, Nelson Piletti, Solange M. **Psicologia da aprendizagem: da teoria do**

condicionamento ao construtivismo. São Paulo: Editora Contexto, 2011. E-book. ISBN 9786555413106. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555413106/>. Acesso em: 02 dez. 2025.

SANTAELLA, Lúcia. **Gamificação em debate**. São Paulo: Editora Blucher, 2017. E-book. ISBN 9788521213161. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521213161/>. Acesso em: 29 nov. 2025.