



LINGUAGEM EM MOVIMENTO: JOGOS GRAMATICAIS E PRÁTICA TEXTUAL NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

KAIO RANGEL DA SILVA DIAS

RESUMO

Este relato de experiência descreve uma prática pedagógica inovadora realizada em aulas de língua portuguesa, focada no ensino de tópicos gramaticais e na produção textual, com especial atenção à redação do ENEM. Com o objetivo de transformar a gramática em uma ferramenta prática e significativa para os estudantes, a atividade propôs que, ao final das aulas, os alunos desenvolvessem jogos didáticos baseados em conteúdos gramaticais estudados. Organizados em grupos, os estudantes tiveram liberdade para criar diversos tipos de jogos, como tabuleiros, cartas e dados, que deveriam demonstrar e testar os conhecimentos adquiridos. A prática incluiu uma etapa de apresentação de protótipos, na qual os grupos jogaram com os jogos dos colegas, proporcionando feedbacks construtivos para ajustes e melhorias. Após esse processo colaborativo e interativo, as versões finais dos jogos foram entregues e, além de servirem como avaliação do conteúdo, puderam ser utilizados por turmas de segundo ano, criando um ambiente de troca de conhecimentos entre diferentes séries. Essa experiência exemplifica o valor da "socioconstrução do conhecimento" e reforça a visão de Antunes (2014) e Neves (2014) sobre a importância de trabalhar a linguagem em contextos que permitam sua aplicação prática e social. Ao incorporar a gramática em atividades lúdicas e interativas, a prática ofereceu um aprendizado significativo, mostrando que o ensino da língua se torna mais eficaz quando associado a contextos reais e participativos. O relato, assim, sugere que o uso de jogos e interações dinâmicas promove um ensino de gramática que ultrapassa a simples memorização de regras, estimulando o desenvolvimento de habilidades linguísticas e de trabalho colaborativo entre os estudantes.

Palavras-chave: ensino de gramática; produção textual; gamificação; aprendizagem colaborativa; socioconstrução do saber.

1 INTRODUÇÃO

O modelo da gramática normativa, amplamente disseminado em salas de aula de língua portuguesa no Brasil concebe a língua como um objeto autônomo e homogêneo e, conforme Bagno (1999) e Cagliari (1990), usos diferentes dessas prescrições são considerados como erros. Além disso – ou, talvez, em razão disso –, é comum que escutarmos pessoas afirmando incisivamente que “não sabem falar português” ou que “português é uma língua muito difícil”, evidenciando uma crença linguística muito marcada. Deve-se mencionar, também, a seleção de conteúdos a serem trabalhados nas aulas de língua portuguesa: normalmente, selecionam-se tópicos extremamente estruturais da língua com a justificativa de que estes tópicos “podem cair no vestibular”.

A questão aqui posta, no entanto, não é se constituirá no que ensinar, em por que ensinar ou, muito menos, de que modo ensinar, mas, na verdade, em como avaliar a aprendizagem desses tópicos gramaticais. Este relato partirá da experiência de um professor de língua portuguesa cuja prática em sala de aula considera que o texto sempre deve ser o objetivo, e não

o pretexto de qualquer método didático. Ou seja, o aluno deve ter a oportunidade de aprender tópicos gramaticais para conseguir produzir bons textos, e não estar limitado a ler textos para encontrar estruturas gramaticais.

Nesse sentido, pretende-se narrar a culminância de uma sequência didática para turmas de terceiro ano do Ensino Médio em uma unidade do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes), Campus Venda Nova do Imigrante – ES. Trata-se da aplicação da gamificação em favor do processo de ensino-aprendizagem, em um contexto no qual os estudantes se comportam de modo extremamente ativo, autônomo e protagonista. Assim, na próxima seção, narram-se os detalhes dessa experiência, para, em seguida, ser feita uma discussão com as considerações finais.

2 RELATO DE CASO/EXPERIÊNCIA

A prática pedagógica desenvolvida em sala de aula partiu da premissa de ensinar tópicos gramaticais da língua portuguesa com foco específico na produção textual, especialmente orientada para a redação do ENEM. O objetivo era possibilitar que os alunos compreendessem as normas e estratégias gramaticais como ferramentas para aprimorar a clareza, a coesão e a coerência em seus textos. Para além das aulas teóricas, a proposta era que a gramática se tornasse significativa e aplicada, funcionando como um recurso essencial para a expressão escrita no contexto de uma prova desafiadora e objetiva como a do Exame Nacional do Ensino Médio.

Após a abordagem teórica e prática desses tópicos, foi apresentada aos alunos uma tarefa desafiadora e criativa: a criação de jogos didáticos para revisar os conteúdos gramaticais aprendidos. Em grupos, os alunos receberam a missão de desenvolver um jogo baseado em algum dos conteúdos trabalhados em sala, e as possibilidades de criação foram amplas – os jogos podiam ser de tabuleiro, de cartas, com peças, dados ou outras estruturas criativas. O propósito era que cada grupo sintetizasse o conhecimento gramatical de maneira lúdica, de modo que os jogos servissem não apenas como avaliação, mas também como uma ferramenta de ensino.

Para testar as criações, foi organizada uma rodada de apresentação de protótipos. Cada grupo teve a oportunidade de explicar o funcionamento de seu jogo e de jogá-lo com os colegas. Essa fase de teste foi essencial para identificar possíveis melhorias, pois ao experimentar os jogos dos outros grupos, os alunos puderam dar e receber feedbacks sobre a clareza das regras, a eficácia do jogo em revisar o conteúdo e a diversão proporcionada pela dinâmica. As observações e críticas construtivas levantadas foram incorporadas, e, algumas semanas depois, os alunos entregaram as versões finais dos jogos, aprimorados com base nos feedbacks recebidos.

Um ponto alto dessa experiência foi que os jogos elaborados pelos alunos puderam ser utilizados por turmas do segundo ano, que estavam estudando tópicos gramaticais semelhantes. Isso gerou uma troca de conhecimento entre os anos e deu aos criadores dos jogos uma motivação extra para aperfeiçoar suas produções, sabendo que elas serviriam como ferramentas de aprendizado para colegas mais novos. Com essa prática, o ensino da gramática ganhou vida, promovendo a colaboração, a criatividade e a consolidação do conteúdo em um contexto de ensino dinâmico e inovador.

3 DISCUSSÃO

Conforme Antunes (2014), é no âmbito do texto que se mostra, de fato, o que acontece no exercício da linguagem e, mais do que isso, o trabalho com a linguagem se torna significativo quando é voltado para a vida social, sendo possível somente por meio da presença do texto. É nessa esteira que se reconhece o fato de que o aprender envolve construção significativa do conteúdo, o que pressupõe a socioconstrução do conhecimento, ou seja, o conhecer com o outro.

Deve-se mencionar, também, que é “em interação que se usa a linguagem, nela é que se fala, sem desprezar-se o fato de que a natureza da linguagem e sua relação com a categoria língua implicam não apenas atividade, mas também conhecimento e capacidade. (Neves, 2014, p. 111).

A prática pedagógica aqui relatada reflete a perspectiva defendida por Antunes (2014) e Neves (2014), pois prioriza o uso da linguagem em situações reais e interativas, dando aos alunos a oportunidade de experimentar o conhecimento gramatical na criação de materiais significativos. Ao invés de apenas absorverem regras e conceitos isolados, os estudantes foram incentivados a aplicar a gramática na elaboração de jogos didáticos, o que exigiu deles não apenas o domínio técnico dos tópicos estudados, mas também uma compreensão mais profunda e contextualizada. Esse processo criativo e colaborativo exemplifica a “socioconstrução do conhecimento”, conforme mencionado por Antunes, pois o aprendizado se torna mais eficaz e significativo quando os alunos estão imersos em atividades que promovem a interação e o diálogo.

Além disso, a fase de apresentação e feedback dos protótipos reforça a ideia de que a linguagem é uma ferramenta de construção coletiva. A interação entre os grupos possibilitou não só o uso prático da linguagem, mas também a construção de conhecimento em comunidade, pois cada feedback foi uma contribuição ao aprimoramento do trabalho dos colegas. Como aponta Neves (2014), é na interação que a linguagem se manifesta em sua totalidade, associando conhecimento e capacidade de uso. Desse modo, o projeto exemplifica como a gramática, quando aplicada em situações reais e voltadas para a vida social dos alunos, cumpre seu papel formador e ultrapassa os limites do conhecimento teórico, alcançando a prática em um contexto de aprendizagem ativo e significativo.

4 CONCLUSÃO

Os relatos dessa prática pedagógica permitem entender a importância de se repensar o ensino da gramática em sala de aula, ampliando seu alcance e significado para além da memorização de regras. Ao propor aos alunos a criação de jogos didáticos que abordassem tópicos gramaticais, visou-se não apenas avaliar o conteúdo estudado, mas também proporcionar uma vivência interativa e colaborativa, reforçando o conhecimento adquirido de forma prática e aplicada.

A etapa de desenvolvimento e prototipagem dos jogos, seguida pela rodada de feedback entre os grupos, possibilitou que os alunos participassem ativamente de um processo de construção coletiva do conhecimento, evidenciando o valor do aprender com o outro. Essa experiência reflete o que Antunes (2014) e Neves (2014) apontam sobre o uso da linguagem em contexto social e interativo: quando aplicada a situações reais e colaborativas, a gramática torna-se mais significativa e impactante na formação dos alunos.

Além disso, a utilização dos jogos por outras turmas demonstra como materiais criados em atividades pedagógicas podem ter uma função didática estendida, permitindo a troca de conhecimento entre diferentes séries e reforçando a ideia de socioconstrução do saber. A atividade lúdica contribuiu para o engajamento dos alunos e incentivou o uso da linguagem em um ambiente que ultrapassa o contexto escolar tradicional, aproximando o ensino da gramática da vida social e cotidiana. Assim, a prática relatada aqui reafirma a eficácia de métodos que integram atividades criativas e colaborativas ao ensino de tópicos gramaticais, promovendo não apenas a compreensão teórica, mas também o desenvolvimento de habilidades linguísticas essenciais, reforçando a construção significativa do conhecimento e o uso social da língua.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, I. **Gramática contextualizada**: limpando “o pó das ideias simples”. 1 ed. São

Paulo: Parábola, 2014. 160 p.

BAGNO, Marcos. **Preconceito Lingüístico**: o que é, como se faz. São Paulo: edições Loyola, 1999.

CAGLIARI, L. C. **Alfabetização e lingüística**. Scipione, São Paulo, 1990.

NEVES, M. H. M. **Que gramática estudar na escola? Norma e uso na língua portuguesa**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2014. 174 p.