

O ENSINO DOS SUBSTANTIVOS A PARTIR DO JOGO DE CARTAS E TABULEIRO “MUNDO MÁGICO DOS SUBSTANTIVOS”

Gilmara de Cassia dos Santos (UFPB)¹

Alexandro Nunes da Silva (UFPB)²

Ariandna Soares de Lima (UFPB)³

Maria Raquel dos Santos Felix (UFPB)⁴

Roseane Batista Feitosa Nicolau (UFPB)⁵

RESUMO

O processo de ensino e aprendizagem em sala de aula é um desafio tanto para os professores quanto para os alunos, tendo em vista a falta, muitas vezes, de elementos lúdicos e interativos para trabalhar conteúdos no ensino básico. A partir disso, temos como objetivo apresentar um jogo de tabuleiro elaborado por estudantes do curso de Licenciatura plena em Letras - Português, da Universidade Federal da Paraíba, Campus IV, no Centro de Ciências Aplicadas e Educação, que foi motivado a partir das aulas de Morfologia da Língua Portuguesa, intitulado: “Mundo mágico dos substantivos” e permite aos alunos do Ensino Fundamental - Anos finais, aprender, de forma lúdica e cooperativa, a classe de palavras: Substantivo, associando e identificando as categorias/classificações dessa classe. Para isso, planejamos atividades antes, durante e pós-jogo, que levam as práticas da argumentação, oralidade, análise linguística e a produção textual. Como aporte teórico, apoiamos-nos nos estudos de Vygotsky (1991), sobre o jogo como elemento de interação no contexto da aprendizagem; Almeida (2009), sobre a Classe de palavras: Substantivo; Nicolau (2018) sobre a ludicidade; a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), sobre o ensino de língua portuguesa, além de outros autores. Com essa proposta, pretendemos contribuir para que a temática dos substantivos seja trabalhada de modo que possa permitir a interação entre aluno e professor, além de uma melhor compreensão e assimilação sobre esse conteúdo de forma lúdica. O designer do jogo foi criado através da plataforma digital Canva e, posteriormente, impresso, recortado e colado, tanto as cartas como o próprio tabuleiro, confeccionado de forma simples e dinâmica. Concluímos, afirmando que esse jogo não tem como finalidade esgotar as perspectivas de interação e aprendizagem sobre o estudo da classe de palavras: Substantivo, mas nortear os professores para novas práticas a partir dessa abordagem.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem, Jogo de tabuleiro, Morfologia da Língua Portuguesa, Substantivos.

¹ Graduanda em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: gil.mara.2013@hotmail.com

² Graduando em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: nunesalexandro620@gmail.com

³ Graduanda em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: ariandnalima@gmail.com

⁴ Graduanda em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: felixraquel322@gmail.com

⁵ Professora Doutora na Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: rosenicolau.ufpb@gmail.com

Introdução

O processo de ensino e aprendizagem em sala de aula é um desafio tanto para os alunos quanto para os professores, tendo em vista a falta, muitas vezes, de elementos atrativos, lúdicos e interativos para trabalhar conteúdos dos mais simples aos mais complexos durante o ensino básico para crianças e adolescentes. Considerando isso, pretendemos com esse trabalho apresentar uma proposta de jogo a ser trabalhada no 6º e 7º ano do Ensino Fundamental. Essa atividade tem o intuito de exemplificar e inspirar a docência à ludicidade e ao desenvolvimento de práticas dinâmicas voltadas à vivência escolar.

Nesse sentido, o presente artigo aborda, por meio da criação de um jogo educacional, a dinamicidade atrelada ao contexto do ensino de língua, especificamente, da Língua Portuguesa, bem como propõe o desenvolvimento da interação dos alunos, tendo em vista que atividades de jogos são fortes aliadas para o desenvolvimento de habilidades individuais e, sobretudo, cooperativas entre alunos e, não só, para a aprendizagem do conteúdo aplicado e didatizado a partir dessa ferramenta. Inspiramo-nos no jogo porque se configura como uma situação excepcional de aprendizagem (Vygotsky, 1991) possível de adaptação e personalização conforme as necessidades de aprendizagem dos alunos, além disso, porque é dinâmico e proporciona o interesse e a concentração dos estudantes. Assim, este trabalho se justifica por tratar de um jogo que permite o ensino de gramática normativa, sobretudo da classe dos substantivos de modo interativo, pois ele possibilita que, em sala de aula, ocorra a interação entre aluno-aluno e aluno-professor. Além disso, essa ferramenta pode propiciar a ampliação social, emocional e cognitiva dos participantes inseridos.

Alinhado nessa perspectiva de justificação, temos como objetivo propor um jogo elaborado por estudantes do curso de Licenciatura plena em Letras - Língua Portuguesa da Universidade Federal da Paraíba, Campus IV, no Centro de Ciências Aplicadas e Educação, o qual intitulamos “Mundo mágico dos substantivos” que permite aos alunos dos Anos Finais do Ensino Fundamental aprender, de forma lúdica e cooperativa, a classe de palavras substantivos, associando e identificando todas as categorias/classificações dessa classe. Sugerimos, desse modo, que o professor trabalhe por "dicotomias" de substantivos por vez, de modo que contemple todas as classificações, a saber: comum *vs* próprio; concreto *vs* abstrato; primitivo *vs* derivado; simples *vs* composto; contáveis *vs* não contáveis.

Dessa forma, planejamos atividades antes, durante e no pós-jogo que levam à leitura, à argumentação, à oralidade e à produção textual. Para isso, as práticas de leitura e de escrita devem ser encaradas como um processo, a partir do uso de narrativas com a elaboração de

argumentos dinâmicos e de regras para o funcionamento de cada etapa do jogo, contribuindo, assim, como um instrumento de aprendizagem. Para tanto, trata-se de um jogo de tabuleiro e de cartas, com caráter cooperativo, competitivo e educativo.

Nessa perspectiva, esse trabalho é exploratório e qualitativo, tendo em vista que foi necessário realizar uma pesquisa para a criação do jogo e também por se tratar de uma proposta que surgiu através da disciplina de Morfologia da Língua Portuguesa. Utilizamos como aporte teórico para a fundamentação do percurso o artigo Nicolau (2018); a obra de Vygotsky (1991), a Base Comum Curricular (Brasil, 2018), entre outros aportes teóricos sobre o estudo do substantivo. Após estas considerações iniciais, trataremos acerca da metodologia empregada e da explicação do jogo, em seguida discorreremos sobre a contribuição dos jogos em sala de aula, apresentando o jogo “Mundo mágico dos substantivos” como proposta e, por fim, finalizaremos o trabalho com breves considerações finais.

Procedimentos metodológicos

Quando se fala em trabalhar jogos no ambiente da sala de aula, a primeira vista pode soar apenas como um artefato precursor de brincadeiras, porém, os jogos podem trazer inúmeros benefícios para o ensino aprendizagem, uma vez que é muito mais dinâmico e lúdico, além de proporcionar a interação entre aluno e professor e a interatividade entre os próprios estudantes. Sabendo disso, a motivação inicial do jogo “Mundo mágico dos substantivos” partiu das aulas de Morfologia da Língua Portuguesa, da Universidade Federal da Paraíba/Campus IV, em que foi solicitada, aos estudantes do curso de Letras matriculados na referida disciplina, uma proposta de criação de jogos lúdicos que sugerissem formas de trabalhar conteúdos de morfologia através dessa ferramenta dinâmica.

A partir disso, focamos na elaboração de um jogo que tratasse da classe de palavras: substantivo, abordando suas subclasses por dicotomias para que não ocorresse múltiplas respostas possíveis sobre o mesmo enigma e/ou perguntas das cartas, por exemplo: substantivo concreto e abstrato, contáveis e não contáveis, isto é, sempre em paralelo, oposições. Nessa concepção, a proposta a qual trazemos a este trabalho busca aprimorar as habilidades de cooperatividade, competitividade e educabilidade dos alunos em sala de aula, a partir do ensino dessa classe gramatical.

Por acreditarmos que a aprendizagem é um processo que, aos poucos, permite-nos aprimorar nossas percepções a respeito dos diversos assuntos abordados em sala de aula, desenvolvemos três momentos de aplicação do jogo, a saber: o primeiro trata-se do anterior ao

jogo, o qual visa na apresentação e familiarização da classe de palavras substantivo, abordando seu valor semântico, funcional e formal, como aponta Câmara (1970), por meio da exposição de slides, além de tecer exemplos utilizando atividades e outras ferramentas de didatização; já o segundo momento é o durante o jogo, isto é, refere-se à execução do jogo proposto e elaborado, explicitando as regras, as etapas e a dinâmica; por fim, o terceiro momento, do pós-jogo, trata-se de atividades de revisão do conteúdo.

Partindo do pressuposto de Friedmann (1996, p. 56) ao dizer que “a possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente”, o “Mundo mágico dos substantivos” busca trabalhar, a partir desse caráter de tabuleiro e cartas com enigmas e perguntas, práticas de ensino de língua essenciais para o desempenho social, emotivo e cognitivo de alunos do Ensino Fundamental - Anos finais, desenvolvendo, portanto, a perspectiva consciente que prega o autor.

Ressaltamos que escolhemos elaborar um jogo de tabuleiro por contribuir para uma participação mais crítica e estratégica dos alunos e também por despertar a construção de ideias e informações, trabalhando com os alunos o que propõe a BNCC (2018), que seria torná-los “alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade” (Brasil, 2018, p. 70).

Desse modo, a partir dos três momentos propostos, os professores trabalharão com os alunos práticas de leitura, escrita, argumentação, oralidade e pesquisa. Nesse sentido, além de aprender de maneira lúdica, o aluno realizará um trabalho no componente curricular de Língua Portuguesa por campos de atuação, conforme proposto pela BNCC (Brasil, 2018). Um exemplo é no campo da pesquisa quando propomos atividades de identificação dos substantivos, pois solicitamos a “busca, seleção, validação, tratamento e organização de informação envolvida na curadoria de informação” (Brasil, 2018, p. 85).

Assim, podemos (re) afirmar que o jogo em questão objetiva que estudantes do Ensino Fundamental - Anos finais tenham um contato interativo, lúdico e divertido com a Classe de palavras: substantivo, para que, no ato do jogo, adentrassem às subclasses de um jeito mais interessante e de modo menos cansativo. Com essa proposta, os alunos aprenderiam ou revisariam o conteúdo exposto pelo professor de forma mais leve, de modo que a interação entre os próprios colegas de sala e professor fosse elevada a um melhor nível.

Com isso, destacamos a importância de se trabalhar os jogos em sala de aula, para que assim consigam aprender melhor o conteúdo e trazer para a educação uma perspectiva dinâmica, permitindo ao aluno uma boa experiência com as classes gramaticais e, deste modo,

tomem gosto pela temática, tornando as aulas de Língua Portuguesa muito mais interessantes e proveitosas.

O jogo como instrumento para o processo de ensino e aprendizagem

Os jogos em sala de aula correspondem a um artefato lúdico que possibilita o ensino-aprendizagem e servem como instrumento de construção de conhecimento e desenvolvimento de habilidades nas mais variadas esferas. A utilização de jogos educativos permite com que o aluno tenha a possibilidade de adquirir conhecimentos de forma prazerosa, além do que o direciona, de forma motivadora, à assimilação de conteúdos por um meio lúdico de interatividade. A educação lúdica é um caminho promissor para uma pedagogia de sucesso, tendo em vista que o processo de aprendizagem contínua e sistematizada é característica do ser humano e a brincadeira é uma atividade que permite o aprendizado para a vida na sociedade (Nicolau, 2018).

Alguns conteúdos programáticos da Educação Básica podem ser bastante exaustivos quando apreendidos de forma mecânica em sala de aula. Levando em consideração esse quadro, é necessário trabalhar de forma dinâmica e divertida para que haja uma aprendizagem, não absorvida de forma aleatória, permitindo com que o aluno tenha autonomia e seja um sujeito ativo nesse processo dinâmico e participativo, dentro do mundo que os jogos podem trazer.

Vale ressaltar que o jogo, sendo utilizado em sala de aula, é uma modalidade interativa e lúdica de ensino no sentido em que possibilita os estudantes a aprenderem o conteúdo de forma mais “leve” e divertida. Ademais, acreditamos que “O professor, na sua prática, deve estar sempre em busca por respostas que venham de encontro com os anseios dos alunos, por alternativas para que o aprendizado se dê de forma mais dinâmica e interativa (...)” (Pascoal; Lima; Nicolau, 2019, p. 807). Sendo assim, é sempre viável que o docente tenha a preocupação de que seus alunos venham a apresentar uma boa relação com o conteúdo apresentado.

O nosso trabalho propõe apresentar um jogo com base na classe de palavras dos substantivos, em que é possível verificar categorias e classificações dessa classe gramatical de maneira interativa. Utilizamos-nos da *Moderna Gramática Portuguesa* de Evanildo Bechara e da *Gramática Metódica da Língua Portuguesa* de Napoleão Mendes de Almeida para embasar nosso estudo.

Bechara (2009, p. 112) nos traz a noção de substantivo definindo-o como “a classe de lexema que se caracteriza por significar o que convencionalmente chamamos de objetos substantivos”. Ele ainda explica que esses “objetos substantivos” trata-se de substâncias

(homem, casa, livro etc) e de outros objetos que são apreendidos como substâncias, os de qualidade (bondade, brancura), os de estados (saúde, doença) e os de processos (chegada, entrada, aceitação).

Almeida (2009) nos traz uma classificação acerca dos substantivos que os definem como: comuns e próprios, concretos e abstratos, primitivos e derivados, simples e compostos, incluindo os coletivos entre os substantivos comuns.

Para a conceituação dos substantivos, apropriamo-nos das contribuições de Almeida (2009). Para esse autor, o substantivo comum serve para indicar diversos seres da mesma classe, alguns exemplos são: lápis, árvore, livro e homem. O substantivo próprio é o que expressa, em determinadas classes, um único ser dessa espécie; esses substantivos designam pessoas, coisas, nações e entidades. Já o concreto é assim chamado pois designa coisa que tem substância própria, ou seja, coisas que existem por si, como: livro, lápis e homem. Ainda segundo Almeida (2009), o substantivo abstrato é aquele que designa coisa que não tem substância própria, ou seja, que denomina algo que só existe em nossa mente. Entre esses, para exemplificar, temos: bondade, afeição, energia, amizade etc. O substantivo primitivo é aquele que deriva de outros vocábulos, como, por exemplo, o substantivo ferro que dele derivam outras palavras: ferreiro, ferraria, ferradura, ferrugem, férreo etc. A classe dos derivados diz respeito aos que procedem de outras palavras, como em guerreiro que é derivado por provir de guerra. O simples é o substantivo constituído de uma só palavra, bem como casa e chapéu. Por fim, temos o composto, que é o substantivo formado da reunião de duas ou mais palavras: boca-de-leão, couve-flor, malmequer” (p. 86).

Nessa perspectiva, é importante ressaltar que mesmo este conteúdo sendo apresentado de forma tradicional pelo docente de Língua Portuguesa, o seu aprendizado será útil porque os alunos, a exemplo do 6º e 7º anos, irão ser despertados para o emprego dos substantivos e suas funções no enunciado.

“Mundo mágico dos substantivos”: caminhos e propostas

Ainda reiterando sobre a importância dos jogos para o ensino e da necessidade de um ensino que seja dinâmico e interativo, elaboramos o jogo “Mundo mágico dos substantivos”, jogo este de caráter cooperativo, competitivo e educativo. A cooperação dentro de um jogo/brincadeira é um pilar muito importante, pois incentiva a dinâmica de trabalhar em grupo e na camaradagem, assim como também se faz importante a competitividade, pois estimula a competição justa entre os participantes, fazendo com que eles compreendam que perder ou

ganhar também faz parte do jogo, contanto que seja de forma limpa e justa. Além disso, o jogo que propomos também é educativo, visto que os alunos estarão envolvidos em atividades que fazem parte do componente curricular de Língua Portuguesa recomendados pelas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2028, p.83), quando diz em um quadro, referente ao aspecto morfosintático que o aluno precisa: “Conhecer as classes de palavras abertas (substantivos, verbos, adjetivos e advérbios) e fechadas (artigos, numerais, preposições, conjunções, pronomes) e analisar suas funções sintático-semânticas nas orações e seu funcionamento (concordância, regência)”.

Diante disso, faz-se necessário explicar o objetivo e o funcionamento dessa proposta. O principal objetivo do jogo “Mundo mágico dos substantivos” é fazer com que os alunos consigam aprender de forma lúdica e interativa a classe de palavras: substantivo, associando e identificando todas as categorias/classificações dessa classe. Sugere-se que o professor trabalhe essa classe gramatical por "dicotomias" de substantivo por vez, de modo que contemple todas as classificações, por exemplo: comum ou próprio; concreto ou abstrato; primitivo ou derivado; simples ou composto; coletivo (contáveis e não contáveis).

Por conseguinte, abordaremos como o jogo funciona e as suas regras. O jogo se organiza inicialmente com três casas elementares que são caracterizadas por pedras preciosas denominadas de: ametista, rubi e esmeralda. Cada casa elementar corresponderá a um grupo de três a quatro pessoas, cada partida conterà no máximo 12 jogadores com duração entre 15 a 20 minutos. No que se refere aos elementos físicos que compõem o jogo, ele é constituído por um tabuleiro, por quinze cartas com enigmas; quinze cartas com perguntas e cinco cartas com perguntas de nível desafiador, para caracterizar os ícones que avançam no tabuleiro, utilizamos tampas de garrafa pet, além disso, ainda contém um caldeirão que irá comportar as cartas de nível desafiador e um dado que auxiliará o sábio mestre no momento do desafio. Segue as figuras referentes à confecção do jogo:

Figura 1: Tabuleiro, caldeirão e cartas



Fonte: os autores (2023)

Figura 2: Como se organiza o jogo, capa do jogo e regras



Fonte: os autores (2023)

Além da confecção do jogo, feito por meio de: cartolina, tesoura, cola, fita, imagens impressas criadas através de plataformas digitais, um caldeirão de cozinha, uma colher de pau e um pedaço de tecido preto, foi elaborado também as regras do jogo, como pode-se observar a seguir:

- 1º O objetivo inicial é fazer com que os alunos consigam aprender a classe de palavras "substantivo", associando e identificando todas as categorias/classificações dessa classe;
- 2º O sábio mestre irá mediar a exposição das cartas de acordo com os números que cada grupo for escolhendo;

- 3° Os 3 grupos podem escolher apenas 1 carta por vez a cada rotação;
- 4° Quando a carta for revelada, o grupo da vez tem 30 segundos para responder a pergunta ou enigma exposto na carta;
- 5° Se o grupo acertar a resposta, avançará uma casa no tabuleiro, se errar, volta uma casa;
- 6° após a rotação de perguntas entre os três grupos, eles poderão disputar quem irá ter acesso ao caldeirão mágico que contém 5 cartas desafiadoras;
- 7° A carta desafiadora equivale a 2 casas do tabuleiro, se o grupo acertar, avança 2 casas, se errar, volta 1 casa;
- 8° Vence o grupo que conseguir completar o trajeto do tabuleiro até o portal mágico.

A partir do jogo, elaboramos propostas de atividades que serão realizadas no momento anterior ao jogo, durante o jogo e no pós-jogo, viabilizando ampliar práticas de escrita, leitura, oralidade e interpretação. Dessa forma, os alunos estarão envolvidos em atividades que os possibilitem ampliar suas competências e habilidades para além da sala de aula como sugere a Base Nacional Comum Curricular (2018).

Nesse viés, no primeiro momento, o professor de Língua Portuguesa irá fazer uma aula expositiva através de slides, conceituando os substantivos (de forma: semântico, formal e funcional) conforme autores e/ou gramáticas de sua preferência. A partir disso, irá adentrar nas subclasses dos substantivos, o qual será o objeto de estudo do jogo. Em um segundo momento da aula, o professor irá trazer exemplos de cada subclasse de substantivo por meio de músicas/poemas/crônicas. No terceiro e último momento dessa proposta, juntamente com professor, os alunos iriam fazer uma identificação dos substantivos nos poemas e músicas apresentadas anteriormente, o objetivo dessa atividade é fazer com que os alunos conheçam e se familiarizem com os substantivos apresentados através desses exemplos de uso mais concreto.

No momento realizado durante o jogo, a proposta sugerida aos estudantes gira em torno de uma divisão de grupos, onde cada um ficará com um caminho do tabuleiro; vale discorrer que todos os caminhos contêm a mesma quantidade de casas a serem alcançadas até chegarem ao portal mágico, no caso, ao fim da partida. Cada grupo, então, é incumbido de escolher um representante para jogar par ou ímpar e decidir de quem será o poder de escolher a primeira carta. O grupo que vencer terá o poder de escolher a primeira carta do jogo; as cartas estão divididas entre perguntas e enigmas a serem desvendados e todas as cartas serão enumeradas, após isso, os grupos poderão escolher entre os números disponíveis.

A cada carta escolhida, os grupos terão trinta segundos para responder, caso respondam corretamente, avançam uma casa, todavia, caso respondam errado, de acordo com as regras do jogo, voltam uma casa. Após a rotação entre os três grupos (ametista, rubi e esmeralda), o sábio mestre deve explicar como funciona o caldeirão mágico.

O caldeirão mágico contém cinco cartas de nível desafiador, apenas um grupo poderá ter acesso a esse caldeirão. O sábio mestre, através de um dado, pedirá para que os grupos escolham um número entre um a seis que contém no dado e o jogará; caso o número que sair for o que algum grupo escolheu, é este o grupo que terá acesso ao caldeirão mágico. O grupo que responder corretamente a pergunta da carta desafiadora, avançará duas casas no tabuleiro, se não responder corretamente, voltará uma casa. Vence aquele grupo que chegar primeiro ao portal mágico.

Por fim, como proposta de atividade para o momento posterior ao jogo, sugerimos que: após os alunos jogarem o jogo, faz-se necessário a realização de uma atividade para que assim, seja revisado e analisado o conteúdo, dessa forma, o professor saberá se os alunos aprenderam adequadamente o assunto trabalhado. Essa revisão de conteúdo é dividida em dois momentos, a primeira é uma mais interativa, com três músicas e a segunda é mais individual, com a utilização de um quiz.

Na primeira atividade pós-jogo, intitulada de: “identificando e se divertindo com os substantivos nas músicas”, será dividida em quatro passos: no primeiro passo, aconteceria uma breve apresentação das músicas “Tipo Gin” do cantor MC Kevin; “O Sol e a Lua” de Pequeno Cidadão, e “Beijo, Beijinho, Beijão” de Carrossel, é importante ressaltar que essas músicas são apenas propostas sugestivas, ficará à critério do professor utilizá-las ou não, podendo trocá-las por outras. No segundo passo, o professor irá pedir para que os estudantes localizem na música “Tipo Gin” quatro substantivos concretos e três substantivos abstratos. No terceiro passo, o professor solicitará que os alunos localizem na música “O Sol e a Lua” dois substantivos próprios. E no quarto e último passo, os alunos juntamente com o professor, irão localizar na música “Beijo, Beijinho, Beijão” substantivos no aumentativo e diminutivo.

Na segunda atividade pós-jogo, propõe-se um quiz de perguntas e respostas constituído por sete questões acerca do assunto trabalhado, possibilitando ao aluno revisar o seu conhecimento, como também, possibilita o professor verificar se a turma realmente compreendeu o assunto em sala de aula. Esse momento pós-jogo traz além de uma revisão sobre os substantivos, um panorama geral para auxiliar o professor quanto às dificuldades e o desenvolvimento da turma. É importante reafirmar que durante essas propostas de atividades antes, durante e no pós-jogo,

os alunos estarão envolvidos em práticas de leitura, escrita, oralidade e interpretação de forma interativa e lúdica.

Considerações finais

No decorrer deste texto, dedicamo-nos a apresentar a criação de um jogo chamado “Mundo mágico dos substantivos”, que se trata de um jogo o qual seu teor é colaborativo, competitivo e, sobretudo, educativo, tendo por objetivo o ensino lúdico da classe gramatical de palavras designada substantivo.

Através deste trabalho, buscamos inicialmente apresentar uma proposta para as aulas de língua portuguesa, trabalhando por meio da gamificação os substantivos de modo que pudesse permitir a interação entre aluno e professor e uma melhor compreensão sobre o conteúdo; e foi a partir dessa motivação que evidenciamos a importância de se ensinar em sala de aula buscando meios mais lúdicos de explicar os conteúdos.

Dessa forma, as atividades antes, durante e pós-jogo permitem abordar competências de leitura, escrita, argumentação, oralidade e, principalmente, de criticidade atrelada ao companheirismo entre os alunos e com o professor. Concluimos, assim, que esse jogo não tem como finalidade esgotar as perspectivas de interação através das nossas propostas, mas sim de nortear os professores para outras práticas de desenvolvimento a partir da nossa amostragem.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Napoleão Mendes de. **Gramática Metódica da Língua Portuguesa**. São Paulo: Saraiva. 46 ed. 2009.
- BECHARA, Evanildo. **Moderna Gramática Portuguesa**. - Ed. 37.rev. ampl. e atual conforme o novo Acordo Ortográfico- Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. **BNCC -Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.
- CÂMARA, Joaquim Mattoso. **Estrutura da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes. 22 ed. 1970.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.
- PASCOAL, Alícia Lima; LIMA, Késsia Kelle Flor de; NICOLAU, Roseane Batista Feitosa. Didatização no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa com a elaboração de jogos educativos. **Anais II ELLIN**, PB. 2019, 805-814. Disponível em < http://www.ccae.ufpb.br/ellin/downloads/2019/ANAIS_II_ELLIN-PB_2019.pdf > Acesso em: 14/06/2022.
- NICOLAU, Marcos. **Ludosofia: a sabedoria dos jogos**. 2. ed. João Pessoa: Ideia Editora, 2018. Disponível em: <https://ludosofia.com.br/livros/> acesso em: 14/06/2022.
- VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.