

## DESVENDANDO A SEMÂNTICA: FRASES E JOGOS NO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Gabriel Cunha da Silva <sup>1</sup>  
Silvana Oliveira do Nascimento <sup>2</sup>

### RESUMO

Este artigo tem o objetivo de explorar métodos de aplicação de aula interativa para o ensino da semântica em sala de aula, utilizando frases e jogos como uma possibilidade de ferramenta pedagógica. Para base de estudos foi utilizado os autores: Ribeiro (2016), Henrique (2011) e Cançado (2008) que apresentam a semântica e os conceitos de antonímia, sinonímia e homonímia como práticas de estudo nas aulas de língua portuguesa. O projeto discute como esses jogos podem facilitar a compreensão dos conceitos semânticos tornando o aprendizado mais divertido e fértil, incentivando os alunos a participarem de forma ativa das aulas por meio de criação de frases acerca de palavras homônimas e jogando jogos como o “quebra cabeça semântico” que apresenta peças de palavras antônimas a serem encontradas. Conclui-se que a proposta de ensino é uma estratégia eficaz para ensinar a semântica de forma mais dinâmica. Nesse sentido, o devido trabalho propõe a utilização de jogos pedagógicos como a utilização de caça-palavras ou quebra-cabeça semânticos que auxiliem e estimulem os alunos em atividades em grupo sobre a significação das palavras e frases. Essas atividades tem o objetivo de não só consolidar o conhecimento teórico embasado em pesquisas já realizadas, mas também desenvolver habilidades criativas que trabalhem o raciocínio lógico e o trabalho em grupo dentro da sala de aula.

**Palavras-chave:** Semântica. Frases. Jogos. Ensino. Método.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Letras da Universidade Estadual da região tocantina do Maranhão – UEMASUL [gabriel.silva@uemasul.edu.br](mailto:gabriel.silva@uemasul.edu.br) ;

<sup>2</sup> Professor orientador: mestre, Universidade Estadual da região tocantina do Maranhão - UEMASUL, [silvana.nascimento@uemasul.edu.br](mailto:silvana.nascimento@uemasul.edu.br)

