ISSN: 2358-8829

O JOGO DIDÁTICO COMO FERRAMENTA AUXILIAR NO DESENVOLVIMENTO VOCABULAR DE ALUNOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Beatriz dos Santos Gomes [1]
Zilda Laura Ramalho Paiva [2]

INTRODUÇÃO

O Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) contempla habilidades que tornam evidente a importância da inferência para a compreensão do sentido de palavras e expressões, bem como de outras competências que integram o desenvolvimento do vocabulário e da competência lexical. No SAEB 2023, observa-se que apenas 9,8% dos estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental encontra-se nos níveis 6 a 8 da escala de proficiência em Língua Portuguesa[3].

Esse resultado desperta reflexões. Atualmente, crianças e adolescentes mantêm-se cronicamente online em redes sociais e jogos. Segundo pesquisa do Governo do Brasil (2026), a navegação ininterrupta e multicanal dificulta o foco em estudos específicos, prejudicando a aprendizagem e as habilidades cognitivas essenciais para a ampliação do vocabulário e a compreensão leitora. Ademais, o acesso excessivo à internet gera agravantes como irritabilidade, indisciplina e impaciência (Mor, 2025), transformando uma simples leitura em um desafio diante da aversão a atividades que exigem interpretação.

Por esses e outros motivos, o ensino tradicional de Língua Portuguesa (LP), focado em aulas conteudistas e expositivas, é frequentemente visto como cansativo. Conforme Geraldi (1984), essa prática limita a participação ativa dos estudantes e, segundo Almeida (2007), torna a língua materna desprovida de sentido, gerando

[1] Graduando do Curso de Letras - Língua Portuguesa da Universidade Federal do Pará - UFPA, biagomesbled@gmail.com;
[2] Professor orientador: Doutora, Faculdade de Letras - Língua Portuguesa - UFPA, zramalho@ufpa.br.
[3] Os níveis de proficiência do SAEB são organizados de forma crescente, de modo que os níveis mais elevados exigem habilidades mais complexas de leitura, interpretação e inferência, além de um repertório lexical mais amplo, aspectos diretamente relacionados ao desenvolvimento do vocabulário.

ISSN: 2358-8829

desmotivação. Em contrapartida, redes sociais e jogos digitais oferecem atrativos dinâmicos e linguagem acessível para diferentes idades.

Embora as regras da disciplina gerem desafios, a amplitude da Língua Portuguesa, que abrange leitura, escrita e oralidade, permite estratégias dinâmicas. Nesse sentido, Almeida (2007, p. 55) destaca a importância de o professor superar o autoritarismo, valorizando o diálogo e a partilha para favorecer a participação ativa e a aprendizagem mútua.

Uma alternativa para dinamizar as aulas são os Jogos Didáticos (JD), que, apesar dos inúmeros benefícios pedagógicos, ainda são pouco explorados na LP. Assim como o brinquedo nas séries iniciais cria uma zona de desenvolvimento proximal — o que, para Vygotsky (2007, p. 134), impulsiona o desenvolvimento infantil —, os jogos didáticos proporcionam experiências lúdicas que estimulam habilidades linguísticas de forma significativa.

Portanto, diante das dificuldades de leitura e da relevância do vocabulário, desenvolvemos esta pesquisa voltada ao desenvolvimento vocabular por meio da etimologia. Compreender o léxico exige reconhecer sua base histórica e as heranças do latim, presentes em radicais, prefixos e sufixos (Basílio, 2000). Dessa forma, aliar estratégias lúdicas ao estudo das origens das palavras torna a aprendizagem da Língua Portuguesa mais prazerosa e produtiva.

Dessa forma, a pergunta norteadora deste trabalho é: De que forma um jogo didático acerca da relação latim-português pode auxiliar no desenvolvimento do vocabulário dos estudantes de Língua portuguesa?

Com base na nossa pergunta de pesquisa, elaboramos os nossos objetivos. Assim, como objetivo geral definimos “refletir sobre a utilização de um jogo didático a partir da relação latim-português no desenvolvimento vocabular de estudantes de língua portuguesa da Educação Básica” e como objetivos específicos: a) identificar como os processos de formação de palavras podem ser adaptados no contexto de um jogo didático; b) analisar como os jogos didáticos podem auxiliar na ampliação do vocabulário dos estudantes; c) verificar como a origem latina do português e os jogos didáticos podem ajudar no ensino-aprendizagem de língua portuguesa.

Para fundamentar a pesquisa, utilizamos Luckesi (2014) e Almeida (2007), que discutem a ludicidade e sua aplicação no ensino; Basílio (2000), que aborda a formação de palavras e a competência lexical; e Santos e Maia (2016) e Lowe (2021), que tratam

ISSN: 2358-8829

da relação entre a origem latina e o ensino da Língua Portuguesa. Metodologicamente, esta pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, envolvendo a elaborada por Almeida (2007) como uma atividade global, moldada pelo contexto social aplicação de um jogo didático.

A partir dessa proposta metodológica, a observação e a análise da aplicação do jogo indicaram um elevado engajamento dos estudantes, com avanços perceptíveis no reconhecimento de radicais latinos e na dedução do significado de palavras derivadas. Em suma, os resultados apontam que a articulação entre a abordagem etimológica e a ludicidade se consolida como uma ferramenta pedagógica viável e promissora para o fortalecimento da competência lexical na Educação Básica.

A LUDICIDADE E O JOGO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

De acordo com Luckesi (2014, p. 13), a ludicidade é compreendida como uma experiência interna, ligada à inteireza e plenitude do indivíduo através de sentimentos de prazer, participação e envolvimento, bem como uma experiência externa feita por meio de atividades lúdicas para alcançar essa vivência interior e tornar a aprendizagem significativa. Associado a isso, o jogo é definido historicamente, com regras e objetivos pré-estabelecidos que exigem orientações para sua realização. Kishimoto (2017) corrobora que o jogo educativo integra as funções lúdica e educativa, unindo o prazer de jogar à construção do conhecimento, enquanto suas regras organizam o pensamento e sistematizam os conteúdos.

No contexto escolar, práticas tradicionais baseadas em exercícios de preenchimento e classificação tornam as aulas de Língua Portuguesa (LP) cansativas. Segundo Geraldi (1984), esse modelo prioriza uma gramática de "sistema de formas" e reduz o aluno a uma posição passiva, diminuindo seu envolvimento. Torna-se indispensável, portanto, uma prática pedagógica dialógica que supere a repetição e valorize a interação real, conforme aponta Almeida (2007).

Almeida (2007, p. 46) destaca a urgência de tornar prazeroso o domínio da língua materna, dada a sua importância para a comunicação e para o aprendizado das demais disciplinas. Desse modo, a abordagem lúdica engaja cognitivamente os alunos, promovendo avanços na leitura, na escrita, na comunicação e na oralidade, e unindo a obrigação de aprender ao prazer de brincar defendido por Luckesi (2014).

ISSN: 2358-8829

COMPETÊNCIA LEXICAL

Segundo Basílio (2000, p. 90), a competência lexical é o "conhecimento internalizado do falante nativo sobre o léxico de sua língua, abrangendo itens lexicais, relações lexicais e processos de formação". Isso significa ir além de memorizar verbetes, alcançando a habilidade de refletir sobre o uso do vocabulário, a formação de palavras e o emprego coerente em contextos comunicativos. Por exemplo, o radical grego BIO- (vida) permite ao estudante inferir sentidos em biologia (estudo da vida), biografia (escrita da vida) ou bioma (conjunto de vida).

Dessa forma, o desenvolvimento dessa competência amplia o vocabulário ao revelar as relações e os processos de formação das palavras, conforme aponta Basílio (2000). Compreender estruturas morfológicas — formadas por radicais, prefixos e sufixos — e a ligação entre palavras primitivas e derivadas capacita o aluno a deduzir significados desconhecidos. Para Rocha Lima (2024), o radical é o núcleo de significado da palavra que, apesar de variações fonéticas evolutivas, une grupos em "famílias" (como Petrolífera, originada do latim PETR-, que integra a mesma família de petrificado e petróleo).

Como a língua portuguesa herda muitos afixos e radicais do latim e do grego, Cordeiro e Leite (2017) afirmam que conhecer tais origens auxilia na associação e na inferência de vocábulos complexos, enxergando o idioma como um sistema organizado. Por fim, estratégias pedagógicas focadas nessas estruturas morfológicas otimizam a aprendizagem, pois um vocabulário robusto potencializa a leitura, a escrita, a oralidade e o pensamento crítico, ratificando a relevância do estudo entre o latim e o português para a expansão da competência lexical.

RELAÇÃO LATIM-PORTUGUÊS

Santos e Maia (2016) afirmam que toda língua tem sua história que se mistura com a de seus falantes, pois a história de um povo pode moldar a história de uma língua e vice-versa. Além disso, de acordo com Bagno (2015), uma língua não nasce pura, ela é um organismo vivo que sofre influência de outras línguas. Nesse sentido, muitos foram os povos, além dos romanos, que influenciaram na formação da língua

ISSN: 2358-8829

portuguesa como os árabes, germânicos, celtas (integrados ao português), indígenas e africanos. Esses encontros entre diferentes culturas refletem diretamente no vocabulário, transformando a língua em um organismo que carrega a memória e a vivência dos povos formadores.

Como vimos, no português, a maioria das palavras teve origem no Latim e saber disso pode auxiliar na compreensão de seus vocábulos. Segundo Maia (2016, p. 91), problemas de conhecimento vocabular se darão por estudar a *filha* sem estudar a *mãe*. Ele aponta que para resolver esses problemas uma língua não pode ser estudada de forma fragmentada, portanto, conhecer sua origem é um fator significativo em sua aprendizagem.

Lowe (2021) relata que o latim é abundante em vocabulário técnico, com termos eruditos, de ciências naturais e humanas e de direito, revelando o latim como uma linguagem universal do saber. Isso se dá devido às formas do latim: eclesiástico (escrito utilizado pela igreja católica), clássico (usado intelectuais como escritores, filósofos e juristas), isso não acontece por acaso: essas palavras mantêm a lógica e a precisão de suas origens. Além deles temos o latim vulgar (utilizado pelo povo em geral) que mais se refletiu no português.

Como defende Lowe (2021, p. 26) "o motivo mais prático para o estudo do latim é que ele também ensina o português", pois contribui para a compreensão da estrutura das palavras e de seus significados. A autora destaca que a falta de vocabulário dificulta a leitura, evidenciando a importância de conhecer a origem das palavras para ampliar a competência comunicativa e a compreensão textual. Nesse sentido, Santos (2016), em pesquisa com 12 professores de Língua Portuguesa, constatou que todos consideravam importante o ensino do latim, por contribuir para a compreensão de termos cotidianos, literários e técnicos.

A METODOLOGIA E O CONTEXTO DA PESQUISA

.A pesquisa é qualitativa e de natureza aplicada. Segundo Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa aplicada busca conhecimentos voltados à prática, enquanto a abordagem qualitativa visa compreender e interpretar fenômenos. Nesse sentido, esta pesquisa voltou-se para a elaboração e implementação de um jogo didático a ser

ISSN: 2358-8829

utilizado em aulas de Língua Portuguesa como auxílio para o desenvolvimento do vocabulário dos estudantes.

O jogo teve uma primeira versão, denominada Raízes, que foi feita em equipe [4] na disciplina Latim II, no Campus Universitário de Castanhal/UFPA. Embora o objetivo da nova versão seja o mesmo da versão inicial, utilizar radicais latinos para levar os alunos a refletir sobre a estrutura morfológica das palavras, o jogo está mais estruturado e organizado, foi reconstruído com um padrão de cartas para auxiliar no jogo, utilizando mais termos e seguindo categorias para abranger um grande campo de conhecimento. Esta nova versão, denominada Raízes Latinas, foram utilizadas vários termos para ter como público-alvo alunos do 6° ao 8° ano do Ensino Fundamental anos finais.

Inicialmente foram definidos seus objetivos, O objetivo geral do jogo é propiciar o desenvolvimento do vocabulário dos alunos por meio da compreensão de radicais latinos e da relação entre palavras primitivas e derivadas. Como objetivos específicos: a) realizar a associação entre origem, significado e uso atual das palavras; e b) despertar a curiosidade para a origem das palavras e o processo de formação das palavras.

Em seguida, foram organizadas as estratégias e o formato do jogo, um jogo de tabuleiro sobre radicais latinos, no qual há cartas com questões de diferentes categorias e 3 níveis de dificuldade e quem acertar o que se pede na carta é liberado para avançar de casa no tabuleiro e assim vão aumentando o nível. Há também cartas trote para o jogador permanecer onde está e passar a vez, e um roteiro de como jogar, regras e dicas sobre o jogo.

O jogo foi feito para ser jogado com 3 jogadores ou 3 duplas, os quais podem jogar sozinhos ou supervisionados por um mediador, pode ser adaptado conforme a turma. O jogo utiliza termos e palavras do latim que foram selecionadas do Dicionário Escolar Latim-Português, organização de Ernesto Faria (1962). Essa seleção foi utilizada na elaboração das cartas atividades padronizadas que abordam quatro temas: Significado dos radicais, comparar palavra do português com palavra do latim e solicitar significado; Palavras derivadas, apresentar radical latino e solicitar palavras em português a partir desse radical; Área do conhecimento, relacionar a palavra a sua área (Direito, medicina, filosofia, química, religião, biologia e economia); Significado de palavras, Identificar o significado de palavras em português que derivam do latim.

[4] Alexandre André Almeida Barbosa, Beatriz dos Santos Gomes, Brendo Wilson Soeiro Medeiros, Glendha Duarte de Souza, Joherlayne Rodrigues da Silva e Mariely Souza da Silva.

ISSN: 2358-8829

O design gráfico do tabuleiro[5] e das cartas foi desenvolvido a partir das orientações da pesquisadora e produzido por Ana Maria Jesus dos Santos, acadêmica do curso de Design Gráfico da Universidade Anhanguera.

Após o desenvolvimento do jogo, realizou-se a sua implementação em uma Instituição de Reforço Escolar, para estudantes do 6°, 7° e 8° anos do Ensino Fundamental anos finais, com o objetivo de observar sua utilização e coletar dados sobre sua contribuição para o desenvolvimento do vocabulário por meio do estudo dos radicais latinos. Foram realizadas quatro sessões, com duração entre 30 a 50 minutos. Ao todo, onze alunos participaram, sendo eles de três escolas particulares.

No decorrer de todo o processo de implementação do jogo, por meio de observação, foram registrados aspectos relacionados à participação, à interação, ao desempenho e às dificuldades apresentadas pelos alunos. Além disso, ao final de cada partida do jogo, foram realizadas perguntas orais aos participantes, cujas respostas foram registradas para subsidiar a análise dos resultados.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

a) Com relação à ludicidade:

Para garantir o bom desempenho didático do jogo, foram estabelecidas regras e objetivos claros, conforme proposto por Almeida (2007). Além disso, a atividade buscou promover a inteireza e a plenitude defendidas por Luckesi (2014), aspectos observados durante a aplicação, na qual os alunos demonstraram empolgação e comemoraram os acertos dos colegas, mesmo mantendo o espírito de competição. A ambientação temática do tabuleiro inspirada na Roma Antiga, aliada aos diferentes níveis de cartas, favoreceu o envolvimento dos estudantes e a aprendizagem significativa (Almeida, 2007; Luckesi, 2014). Mesmo alunos sem afinidade com a disciplina demonstraram interesse em jogar, e um estudante com Transtorno do Espectro Autista (TEA), embora não tenha jogado diretamente, acompanhou a partida atraído pela proposta lúdica e respondeu as perguntas corretamente.

Além disso, verificou-se o histórico de experiências dos participantes com metodologias lúdicas na Língua Portuguesa. Enquanto dois alunos relataram a

[5] O design do jogo foi inspirado na Roma Antiga. No tabuleiro, foi utilizado um mapa ilustrativo das Sete Colinas de Roma.

ISSN: 2358-8829

participação anterior em uma atividade com um tipo de dominó na escola, nove dos onze participantes afirmaram nunca ter vivenciado jogos voltados para a disciplina. Essa constatação evidencia a fragilidade na adoção de estratégias lúdicas no ensino da LP, o que reforça a importância da pesquisa, que por meio da ludicidade busca tornar o aprendizado da língua uma atividade mais dinâmica e significativa.

b) Com relação ao nosso primeiro objetivo específico "identificar como os processos de formação de palavras podem ser adaptados no contexto de um jogo didático, iremos abordar os resultados a partir da análise da elaboração das cartas":

Para viabilizar a proposta, o jogo Raízes Latinas foi estruturado de uma forma que amplia a visão do processo de formação de palavras, com a utilização de quatro categorias de carta atividade. Nas cartas de significado dos radicais, por exemplo, os estudantes precisavam identificar vocábulos formados a partir de um mesmo radical latino, estabelecendo relações entre palavras de uma mesma família lexical. Esperava-se que o aluno buscasse verificar as relações entre as palavras da mesma família, isolando o radical para compreender e realizar associações com sua estrutura morfológica. Esta habilidade fundamenta-se nos processos de formação de palavras, ao ver uma base significativa, essenciais para a competência lexical (Basílio, 2000).

Já nas cartas de palavras derivadas, os alunos eram incentivados a compreender o núcleo semântico comum às palavras, refletindo sobre sua formação e seus significados. Ao fazer isso, ele deixa de apenas memorizar termos e passa a entender como a língua é formada, o que fortalece sua competência lexical e permite o uso das palavras de forma mais consciente e coerente (Basílio, 2000).

Com as cartas de área do conhecimento, os estudantes eram levados a identificar em quais campos de conhecimento determinados termos oriundos aparecem com maior frequência. Essa atividade possibilita compreender que mesmo um radical latino permanece produtivo na formação do vocabulário técnico de diferentes áreas, ampliando a percepção sobre o uso das palavras em diversos contextos. Reforçando que o latim constitui uma linguagem universal do saber como define Lowe (2021).

Nas cartas de significado dos termos em português, os estudantes deveriam relacionar o radical ao significado das palavras, compreendendo como sua origem contribui para a construção de sentidos na língua portuguesa. Esse exercício transforma a língua em um sistema lógico e organizado, sendo essencial para que o estudante desenvolva autonomia na leitura (Lowe, 2021). Ao reconhecer essas raízes, o aluno

ISSN: 2358-8829

conecta a história da língua ao seu uso atual, superando a dificuldade de vocabulário ao compreender que o estudo do latim é muito importante para o domínio do português (Santos e Maia, 2016), algo que é trabalhado em todos os tipos de cartas atividades.

Essas atividades permitem a reflexão sobre a base significativa das palavras, com a relação latim-português, a verificação de radicais e de outros elementos morfológicos. Refletir sobre o processo de formação de palavras é fortemente defendido por Basílio (2000) com competência lexical. Assim, os processos de formação de palavras deixaram de ser apresentados apenas de forma teórica e passaram a ser vivenciados pelos estudantes durante a resolução das atividades propostas pelo jogo.

c) Quanto ao nosso segundo objetivo específico "analisar como os jogos didáticos podem ampliar o vocabulário dos estudantes":

A elaboração das cartas em diferentes formatos foi fundamental para a ampliação do vocabulário, pois permitiu aos estudantes vivenciarem diversas estratégias de análise sobre a construção e formação das palavras. Assim, o aluno passa a investigar ativamente a razão por trás das palavras. Essa diversidade de abordagens é confirmada por Basílio (2000) ao destacar ser essencial a compreensão dos processos de formação e as relações lexicais para desenvolver uma competência que vá além da memorização.

Além disso, durante a explicação das regras e dos objetivos, alguns alunos identificaram radicais nos exemplos, compartilharam conhecimentos sobre a formação de palavras e ajudaram os colegas a compreender essas estruturas. Essas observações evidenciam o reconhecimento do radical como núcleo semântico, conforme Rocha Lima (2024), e sua contribuição para o desenvolvimento da competência lexical, defendida por Basílio (2000).

Para verificar a eficácia do jogo, além da observação, foram realizadas perguntas orais após as partidas, nas quais todos os alunos afirmaram ter conhecido novas palavras e compreendido melhor termos que já conheciam, mas cujos significados (como imensurável, viril e rogar) desconheciam, destacando, inclusive, o papel da consulta ao gabarito após o erro na construção desse conhecimento. Esse processo foi complementado pela habilidade de relacionar os termos do jogo a palavras já conhecidas, reflexo que, ao estabelecer conexões, conhecer e compreender novos termos vivenciados, reforça o objetivo de ampliar o vocabulário e alinha-se às discussões de Basílio (2000) e de Cordeiro e Leite (2017) sobre a importância do conhecimento dos radicais para a expansão lexical.

ISSN: 2358-8829

À medida que o jogo avançava, os alunos demonstravam compreender melhor o funcionamento dos radicais e buscavam entender seus erros, questionando as respostas incorretas e consultando o gabarito. Essas atitudes evidenciam uma postura investigativa que contribuiu para a ampliação vocabular. Por exemplo, ao ser questionado sobre palavras derivadas de PETR-, radical latino que significa “pedra”, um aluno respondeu “pedreiro”. Ao ser informado do erro, perguntou: “Por que não tá certo se significa pedra?”. Após ser explicado a questão da mudança fonética, ele compreendeu seu erro.

Quando encontravam dificuldades em responder, pediam para reler a carta. Ademais, alguns alunos também tentavam pensar em uma resposta mesmo que não estivesse na sua vez, o que facilitou o aprendizado a partir de seus esforços e interação com o jogo. Todos os participantes desenvolveram um bom desempenho durante o jogo.

Ao serem questionados sobre as preferências, a maioria relatou dificuldade nas cartas que pediam o significado do radical latino, devido à resistência em relacionar as palavras e visualizar elementos comuns isolados. E oito alunos preferiram as cartas do tipo 2, que pediam palavras derivadas do radical apresentado, evidenciando maior facilidade para compreender o radical e estabelecer conexões com suas famílias lexicais.

d) O nosso terceiro objetivo específico buscou verificar como a origem latina do português e os jogos didáticos podem ajudar no ensino-aprendizagem de língua portuguesa:

O jogo é uma forma de estudar a LP sem esquecer suas raízes latinas, ao procurar sempre relacionar palavras do português com seus radicais latinos, realizando assim o estudo das línguas em conjunto, como defendido por Lowe (2021), Santos e Maia (2016). A seleção dos radicais latinos utilizados no jogo priorizou aqueles que apresentam maior produtividade na formação de palavras da língua portuguesa e que sofreram poucas alterações ao longo do tempo, abrangendo desde termos de uso cotidiano até vocábulos mais eruditos. Essa escolha permitiu aos estudantes reconhecer a permanência da herança latina no vocabulário e estabelecer relações entre palavras de uma mesma família lexical, conforme destacam Santos e Maia (2016).

Os resultados evidenciam a contribuição do jogo para o ensino-aprendizagem da LP. A preferência dos alunos pelas cartas de 'palavras derivadas' revela que compreender a derivação a partir de um radical latino facilita a relação entre termos da mesma família. Assim, superam uma visão fragmentada do vocabulário e reconhecem a

ISSN: 2358-8829

ligação entre o latim e o português. Conforme Santos e Maia (2016), esse reconhecimento permite perceber a persistência do radical na língua viva, atuando como o elo prático entre a "mãe" (latim) e a "filha" (português), o que torna o ensino da língua materna mais dinâmico, reflexivo e desprovido de arbitrariedades.

Ao decorrer do jogo alguns alunos fizeram comentários enquanto liam as cartas, ouviam as perguntas e consultavam o gabarito, como: “Essa palavra vem do latim? / “Nooossa, essas palavras agora fazem mais sentido ainda”. Essa visão comprova como trabalhar com a origem latina e jogos didáticos expande o olhar dos alunos para a língua portuguesa e ajuda no seu aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, constatou-se que trabalhar com um jogo didático acerca da relação latim-português mostrou-se uma tarefa desafiadora, porém instigante. A busca por uma estrutura e divisão de categorias que abrangessem diferentes níveis e campos de análise exigiu rigor, assim como o levantamento de palavras adequadas ao público-alvo, considerando fatores como mudanças fonéticas, escolha de radicais e expressões latinas no português.

Apesar desses desafios, os termos articulados ao cotidiano dos alunos e a estrutura dinâmica do jogo permitiram que os objetivos fossem alcançados. A retomada das origens da língua e sua articulação com o latim favoreceram significativamente a interpretação e a análise formal das palavras. Essa abordagem capacitou os estudantes a relacionar termos conhecidos a novos vocábulos, reconhecer elementos eruditos e deduzir significados desconhecidos por meio de seus radicais.

O engajamento dos participantes e suas reflexões durante a atividade demonstram que a experiência promoveu uma compreensão crítica e dinâmica da formação lexical. Desse modo, o jogo didático revelou-se um instrumento eficaz para a ampliação do vocabulário e para o estímulo à análise morfológica e semântica, consolidando-se como uma estratégia significativa que aproximou a origem latina da realidade da língua viva.

Dessa forma, espera-se que o jogo desenvolvido contribua para a discussão sobre do uso de metodologias lúdicas no ensino de Língua Portuguesa, incentivando

novas práticas pedagógicas voltadas ao desenvolvimento do vocabulário e da competência lexical, além de outras temáticas.

Palavras-chave: Jogo didático, Competência lexical, relação latim-português.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e Ludicidade:** Ensinar brincando não é brincar de ensinar. 2007. 133 f. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa)–Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico:** o que é, como se faz. 62. ed. São Paulo: Loyola, 2015.

BASÍLIO, Margarida. **Teoria lexical**. 7a ed. São Paulo: Editora Ática, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. **Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep)**. Relatório de resultados: Saeb 2023: dados de proficiência. Volume 1. Brasília, DF: Inep, 2026. Disponível em: https://download.inep.gov.br/saeb/resultados/relatorio-saeb_volume_1_2023.pdf. Acesso em: 01 abr. 2026.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social. **Conhecendo os riscos. In: Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais**. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/capitulos/conhecendo-os-riscos. Acesso em: 02 abr. 2026.

CORDEIRO, Jana Lima; LEITE, Leni Ribeiro. **O latim como ferramenta de expansão do vocabulário do português**. Codex, v. 5, n. 2, 2017. DOI: https://doi.org/10.25187/codex.v5i2.12077.

FARIA, Ernesto (Org.). **Dicionário escolar latino-português**. 3. ed. Rio de Janeiro: Campanha Nacional de Material de Ensino, 1962.

GERALDI, João Wanderley (org.). **O texto na sala de aula**: leitura & produção. 2. ed. São Paulo: Ática, 1984.

KISHIMOTO, Morchida Kishimoto. et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Tizuko M. Kishimoto (Org.). 8a. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

LOWE, Cheryl. Latim: o próximo passo depois da fonologia e fonética. In: FONSECA, Maurício (org.). **Breve manual de educação clássica**. São Paulo: Trinitas, 2021. p. [25-31].

LOWE, Cheryl. Como o latim desenvolve a mente. In: FONSECA, Maurício (org.). **Breve manual de educação clássica**. São Paulo: Trinitas, 2021. p. [33-40].

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e formação do educador**. Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, v. 3, n. 2, 2014. Disponível em: https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/download/9168/8976. Acesso em: 03 de março de 2024.

MOR, Camily Francis Senta. **Ansiedade pelo mundo eletrônico: como o direito contribui para a saúde mental de crianças e adolescentes**. Cadernos de Direito da Criança e do Adolescente, v. 7, 2025.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROCHA LIMA, Henrique Antonio da Silva. **Gramática normativa da língua portuguesa.** Edição revista segundo o novo Acordo Ortográfico. 63. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2024.

SANTOS, Clemilton Pereira dos; MAIA, Letícia Pereira de Andrade (org.). **Do latim ao português: identidade, linguagem e ensino**. Curitiba: Appris, 2016.

THE COLLECTOR. **The Seven Hills of Rome.** [S. l.], 2023. Mapa. Disponível em: https://www.thecollector.com/seven-hills-of-rome/. Acesso em: 19 maio 2026.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.