ISSN: 2358-8829

MUITO ALÉM DAS REGRAS: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DE SINTAXE

Maria Eduarda Lira Rodrigues [1]
Messias Soares da Silva Almeida[2]
Anderson Rany Cardoso da Silva [3]

INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Portuguesa (doravante LP), quando orientado por uma perspectiva reflexiva, sem dúvidas é um dos meios mais eficientes para ultrapassar práticas centradas no ensino prescritivo, ou seja, na memorização de regras, e passar a considerar a língua em uso, articulada às diferentes situações de interação social. Nessa perspectiva, o ensino da língua deve partir dos usos reais da linguagem, tomando o texto e as práticas de interação como base para a reflexão sobre os recursos linguísticos (Antunes, 2003).

No âmbito do ensino de sintaxe, abordagens tradicionais frequentemente priorizam classificações e nomenclaturas, dificultando a compreensão efetiva das relações oracionais. Em contraposição, diferentes propostas didáticas buscam promover uma compreensão mais significativa da estrutura sintática, privilegiando a reflexão sobre o funcionamento da língua. Entre elas, destaca-se a proposta apresentada por Vieira e Faraco (2023) na *Gramática do Português Brasileiro Escrito*, na qual os autores desenvolvem o modelo SVCA (sujeito, verbo, complemento e adjunto adverbial). O modelo organiza a estrutura da oração a partir de seus constituintes essenciais, favorecendo uma análise mais funcional e visual, atribuindo uma cor específica a cada constituinte: sujeito (azul), verbo (vermelho), complemento (verde) e adjunto adverbial (rosa).

[1] Graduando do Curso de Letras - Português da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, maria.rodrigues2@aluno.uepb.edu.br;
[2]Graduando do Curso de Letras - Português da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB ,messias.soares@gmail.com
[3] Docente do Curso de Letras - Português da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, andersonrany@servidor.uepb.edu.br.

ISSN: 2358-8829

Para potencializar esse modelo, o uso de metodologias ativas, como a gamificação, contribui para o engajamento dos alunos e para o desenvolvimento da consciência sintática. Conforme Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas valorizam a participação efetiva dos estudantes, promovendo autonomia e aprendizagem significativa. A gamificação constitui uma estratégia que favorece a contextualização do ensino, alinhando-se às propostas desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

Diante disso, este trabalho apresenta a aplicação de uma sequência didática, baseada no modelo de Genebra, desenvolvida por bolsistas do PIBID da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) no ano de 2025. O trabalho tem como objetivo geral analisar a aplicação do modelo SVCA no ensino de regência e concordância verbal por meio da gamificação, a partir da experiência com o "Baralho Sintático". Como objetivo específico, propõe-se apresentar essa alternativa didática e observar seus efeitos na consolidação da compreensão desses conteúdos gramaticais de forma mais dinâmica.

METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho fundamenta-se em uma abordagem qualitativa de caráter aplicado, voltada para a análise da aplicação do "Baralho Sintático" em sala de aula, bem como para a apresentação do funcionamento da dinâmica proposta. A pesquisa busca analisar como a gamificação pode contribuir para o ensino de sintaxe, especialmente nos conteúdos de regência e concordância verbal, a partir dos constituintes do modelo SVCA, utilizado como base para a elaboração da sequência didática. Para isso, foram observadas as respostas produzidas pelos estudantes durante a realização da atividade e as interações desenvolvidas ao longo da aplicação do jogo.

A proposta foi desenvolvida no contexto das atividades do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em uma turma de 3º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Cidadã Integral Técnica Obdúlia Dantas, em Catolé do Rocha/PB, tendo como foco a aproximação dos conteúdos gramaticais a uma perspectiva mais dinâmica e interativa de aprendizagem. O material é composto por cartas ilustradas que representam os constituintes sintáticos da oração, além de comandos destinados à construção frasal.

ISSN: 2358-8829

A aplicação ocorreu em etapas. O jogo constituiu-se como a produção final das atividades desenvolvidas durante a sequência didática, seguindo o modelo de Genebra proposto por Schneuwly, Dolz e Noverraz (2004). Desse modo, o baralho foi elaborado a partir dos conteúdos sintáticos trabalhados ao longo das aulas e das atividades realizadas anteriormente, funcionando como um instrumento de sistematização e aplicação prática dos conhecimentos abordados.

Em seguida, os estudantes receberam as cartas e os comandos do jogo, sendo orientados a elaborar orações de acordo com as propostas apresentadas. As atividades envolveram tanto comandos objetivos quanto propostas interpretativas, exigindo dos alunos a mobilização de conhecimentos linguísticos e de mundo durante a construção das frases.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A concepção de ensino tradicional da LP, durante muito tempo, esteve totalmente centrada na ideia de certo ou errado, partindo do pressuposto de que todos seguem e falam a mesma variação da língua, restringindo seu estudo às normas gramaticais e à terminologia técnica. Entretanto, estudiosos como Marcos Bagno defendem ampliar essa visão tecnicista para que se veja a língua como um movimento social, em constante evolução, que atende a diferentes contextos comunicativos, históricos e culturais.

Nesse contexto, Antunes (2007, p. 23) afirma que “É preciso reprogramar a mente de professores, pais e alunos em geral, para enxergarmos na língua muito mais elementos do que simplesmente erros e acertos de gramática e de sua terminologia”, evidenciando a importância de repensar práticas marcadas pelo excesso de normatividade. A proposta de Antunes aproxima-se da perspectiva de Travaglia (2016), segundo a qual o ensino de sintaxe não deve ser limitado à memorização de regras descontextualizadas, mas deve estar articulado ao funcionamento efetivo da língua em diferentes situações comunicativas. Nessa perspectiva, prioriza-se a reflexão linguística sobre as estruturas sintáticas e os efeitos de sentidos que elas produzem nos contextos de uso.

ISSN: 2358-8829

Para viabilizar essa mudança no ensino de sintaxe, o modelo SVCA de Vieira e Faraco (2023) demonstra ser uma ferramenta eficaz. A proposta afasta-se da perspectiva estritamente normativa e passa a considerar a dinamicidade presente em situações reais de comunicação. Ao defenderem que os quatro principais componentes da oração podem sofrer variações, os autores evidenciam que as estruturas sintáticas admitem diferentes possibilidades de construção. Segundo Vieira e Faraco (2023, p. 24),

> "não cabe descartar pura e simplesmente as análises formais; cabe sim, desenvolver uma pedagogia adequada para explorar o plano sintático tanto com vistas à compreensão e à produção de textos quanto para sustentar as atividades da chamada análise linguística".

Como estratégia para essa "pedagogia adequada", recorreu-se à gamificação. Segundo Bacich e Moran (2018, p. 19), as metodologias ativas englobam uma concepção que "considera a participação efetiva dos alunos na construção da sua aprendizagem", respeitando seu ritmo e estilo. Entre essas metodologias, a gamificação incorpora elementos e mecânicas dos jogos ao contexto educacional. De acordo com Cruz (2022), um jogo diferencia-se de uma simples brincadeira por apresentar oito elementos fundamentais (objetivo, desafio, regras, interatividade, ambiente de jogo, feedback, resultados mensuráveis e reações emocionais), os quais serviram de base estrutural para a criação do material desta pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Baralho Sintático constitui-se como uma atividade de caráter avaliativo, visto que, segundo o modelo de Genebra, uma sequência didática deve culminar em uma produção final, cujo objetivo é possibilitar a observação do processo de aprendizagem dos estudantes em relação aos conteúdos trabalhados.

Estruturalmente, o baralho é composto por 26 cartas utilizadas na construção de orações, organizadas a partir de 18 comandos de produção frasal. Esses comandos distribuem-se em dois modelos distintos: o primeiro é formado por charadas ou metáforas, como "Feito à imagem do Criador, perdeu sua inocência quando do fruto provou" (comando 2); o segundo corresponde a instruções diretas, como "Crie uma frase em que o verbo necessita de complemento, mas sem adjunto" (comando 4).

ISSN: 2358-8829

QUADRO 1 - COMANDOS

01	Não faz distinção. Pode ser nobre ou plebeu, homem ou mulher, animal ou qualquer outro ser. Ao fim da caminhada, ela nos busca para uma nova jornada.	02	Feito à imagem do Criador perdeu a sua inocência quando do fruto provou.	03	Saiu da costela.
04	Crie uma frase onde o verbo precise de um complemento, mas sem adjunto.	05	Crie uma frase onde o verbo precise de um complemento, mas com adjunto.	06	Causa inveja nos solteiros. Sua carta é um toque físico.
07	Ao amanhecer só come, ao meio dia dorme, à tarde ganha os céus.	08	A carta do anjo aponta para uma direção. Com isso nos faz viajar. Crie uma oração onde ela leva alguém a algum lugar e que exija uma preposição.	09	Crie uma oração onde o verbo não exige um complemento
10	Crie uma oração onde o sujeito é oculto, mas que seu verbo tenha um complemento e um adjunto.	11	Crie uma oração onde o sujeito é oculto, mas que seu verbo tenha um complemento.	12	Veloz como raio, pequeno como um salário, beijar e voar são seus hobbies.
13	Crie uma frase com um adjunto adverbial de tempo.	14	Tirada da costela do homem.	15	Alguém roubou o queijo. Quem fez isso e onde ele pegou ?
16	Há orações que possuem dois verbos. Você consegue criar uma por meio de duas cartas ? pode usar um sujeito como complemento se quiser.	17	Não possui braços, seu veneno era a base para os remédios.	18	Não se deixe enganar pela aparência, elas conseguem manter sua beleza graças aos espinhos

Fonte: os autores

Conforme apresentado no Quadro 1, as charadas exigem que os estudantes identifiquem, com base em seus conhecimentos de mundo, a carta correspondente a cada enunciado. Nessa categoria, os comandos remete às cartas 01 (a morte), 02 (o/a homem/mulher), 03 e 14 (a mulher), 06 (o beijo), 07 (a borboleta), 12 (o beija-flor/pássaro), 17 (a serpente) e 18 (a rosa), que servem de base para a elaboração

ISSN: 2358-8829

das orações. Já os demais comandos não fazem referência a cartas específicas, permitindo que os estudantes escolham livremente aquelas que considerarem mais adequadas para atender às instruções propostas.

Para a realização da atividade, a turma foi dividida em duas equipes, organizadas em duplas. Em cada rodada, um integrante, da dupla, era responsável pela leitura do comando, enquanto o outro elaborava a oração correspondente, alternando-se os papéis ao longo da dinâmica. A equipe que iniciaria o jogo era definida pelo tradicional "ímpar ou par". Em seguida, o estudante encarregado da produção da oração dispunha de um minuto para realizá-la a partir da interpretação do comando lido pelo colega. Ao final de cada rodada, novas duplas assumiram as funções, garantindo revezamento entre os integrantes de cada grupo. Vencia a equipe que conseguisse elaborar corretamente seis orações no menor tempo.

Para a composição das cartas, os autores elaboraram seis frases originais, dividindo seus componentes em quatro cores principais, conforme o modelo proposto, como pode ser observado no quadro abaixo:

QUADRO 2 - FRASES ORIGINAIS.

FRASE ORIGINAL	SUJEITO	VERBO	COMPLEMENTO	ADJUNTO ADVERBIAL
1	O Homem	Matou	A Rosa	Do Vaso
2	A Borboleta	Beijou	A Laranjeira	Ao Amanhecer
3	A Lua	Iluminou	As Montanhas	Durante A Noite
4	O Gato	Observou	O Pássaro	Na Árvore
5	O Rato	Roubou	O Queijo	Da Cozinha
6	A Estrela	Guiou	A Mulher	Pelo Deserto

Fonte: os autores.

A elaboração de orações originais fundamenta-se na proposta de Sautchuk (2010), segundo a qual os componentes da oração podem ser substituídos por outros, permitindo explorar diferentes possibilidades de construção sintática. Conforme organizado no quadro a seguir, essa estratégia possibilita ao aluno substituir elementos

ISSN: 2358-8829

como o sujeito e os complementos por outros de mesma função sintática, observando as possibilidades de estruturação das orações e refletindo sobre o funcionamento da língua.

QUADRO 3 - NOME DAS CARTAS.

SUJEITO	VERBO	COMPLEMENTO	ADJUNTO
O Homem	O Guia	A Montanha	A Noite
A Estrela	O Beijo	A Mulher	O Vaso
A Borboleta	A Morte	A Laranjeira	O Deserto
A Lua	A Máscara	O Queijo	O Amanhecer
O Gato	A Luz	A Rosa	A Árvore
O Rato	O Olho	O Pássaro	A Cozinha
A Serpente	O Roubo	A Serpente	

Fonte: os autores.

Como observado no quadro anterior, cada parte pertence a um grupo distinto, de modo que, na construção de novas orações, seus elementos podem transitar apenas dentro de seus respectivos grupos, sujeito com sujeito e verbo com verbo, por exemplo. Dessa forma, torna-se possível elaborar diferentes construções oracionais, ainda que algumas compartilhem determinados elementos. Isso pode ser observado em orações como “A serpente beijou a mulher” e “O homem beijou a mulher”. Em ambos os casos, há sujeitos diferentes, mas há o mesmo verbo e o mesmo complemento, assim, sentidos distintos a partir de uma estrutura parcialmente semelhante.

Entretanto, há uma exceção: a carta da serpente, que, em razão de seu caráter traiçoeiro na dinâmica do jogo, pode ocupar tanto a posição de sujeito quanto a de complemento, independentemente da função sintática originalmente atribuída à carta. Um claro exemplo de como um sujeito pode também ocupar a posição de complemento em uma oração.

QUADRO 4 - RESPOSTAS DOS ALUNOS

01*	Não faz distinção. Pode ser nobre ou plebeu, homem ou mulher, animal ou qualquer outro ser. Ao fim

	da caminhada, ela nos busca para uma nova jornada.
02 **A**	Feito à imagem do Criador perdeu a sua inocência quando do fruto provou. **O PÁSSARO BEIJOU A MULHER. (A1)**
03#	Saiu da costela.
04**B**	Crie uma frase onde o verbo precise de um complemento, mas sem adjunto. **O HOMEM OLHOU A ROSA**. **(B3)**
05 **A**	Crie uma frase onde o verbo precise de um complemento, mas com adjunto. **O HOMEM ROUBOU O QUEIJO NA NOITE. (A3)**
06 **A**	Causa inveja nos solteiros. Sua carta é um toque físico. **O HOMEM BEIJOU A MULHER. (A4)**
07 *	Ao amanhecer só come, ao meio dia dorme, à tarde ganha os céus.
08 **A**	A carta do anjo aponta para uma direção. Com isso nos faz viajar. Crie uma oração onde ela leva alguém a algum lugar e que exija uma preposição. **A SERPENTE GUIOU O PÁSSARO À ÁRVORE. (A2)**
09 **B**	Crie uma oração onde o verbo não exige um complemento **O GATO MORREU. (B1)**
10#	Crie uma oração onde o sujeito é oculto, mas que seu verbo tenha um complemento e um adjunto.
11*	Crie uma oração onde o sujeito é oculto, mas que seu verbo tenha um complemento.
12*	Veloz como raio, pequeno como um salário, beijar e voar são seus hobbies.
13 **B**	Crie uma frase com um adjunto adverbial de tempo. **O HOMEM MATOU A MULHER AO AMANHECER. (B6)**
14 **B**	Tirada da costela do homem. **O GATO ROUBOU A MULHER. (B2)**
15 **B**	Alguém roubou o queijo. Quem fez isso e onde ele pegou ? **O RATO ROUBOU O QUEIJO DA COZINHA. (B4)**
16*	Há orações que possuem dois verbos. Você consegue criar uma por meio de duas cartas ? pode usar um sujeito como complemento se quiser.
17*	*Não possui braços, seu veneno era a base para os remédios.*
18 **B**	Não se deixe enganar pela aparência, elas conseguem manter sua beleza graças aos espinhos **A LUA ILUMINOU A ROSA À NOITE. (B5)**

Fonte: Os autores

Conforme indicado no quadro acima, as respostas dos alunos foram organizadas de acordo com as seguintes convenções: o símbolo de asterisco (*) identifica os enunciados que os alunos não conseguiram responder, enquanto o símbolo de cerquilha

ISSN: 2358-8829

(#) indica aquelas que não foram sorteadas durante a dinâmica, com exceção do número 17, que se perdeu na partida (algum descuido do aluno).Os códigos entre parênteses identificam o grupo responsável pela resposta (A ou B) e o número correspondente à questão. Assim, por exemplo, A2 refere-se à resposta do grupo A à segunda questão.

No que se refere à análise das respostas, observa-se que os alunos conseguiram elaborar orações de acordo com o modelo SVCA (sujeito, verbo, complemento e adjunto), demonstrando, em alguns casos, a capacidade de produzir estruturas sintaticamente mais complexas. Entretanto, a análise das respostas também evidencia as dificuldades relacionadas à elaboração de determinadas construções, especialmente nas questões identificadas com asterisco (*).

Entre outros aspectos observados, destaca-se o emprego recorrente de verbos conjugados no pretérito perfeito do indicativo, como “roubou”, presentes nas respostas A1, B2 e B4, e “beijou”, identificado nas respostas A1 e A4. Essa recorrência permite observar uma tendência na seleção das formas verbais utilizadas pelos alunos, aspecto que merece ser considerado na análise das estratégias mobilizadas durante a realização da dinâmica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou analisar de que forma a aplicação do modelo SVCA, desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), pode ser articulada à gamificação como estratégia para o ensino de sintaxe. Os resultados evidenciaram que a utilização do Baralho Sintático favoreceu o engajamento dos estudantes, estimulou a participação ativa durante as atividades e contribuiu para a compreensão dos conteúdos de regência e concordância verbal de maneira mais dinâmica e significativa.

Os resultados também reforçam os pressupostos das metodologias ativas, ao evidenciarem que a aprendizagem se torna mais efetiva quando o estudante assume um papel protagonista na construção do conhecimento. Da mesma forma, corroboram a perspectiva de Antunes (2009), ao demonstrar que o ensino de LP pode ultrapassar práticas centradas exclusivamente na memorização de regras gramaticais e favorecer uma abordagem mais reflexiva, contextualizada e vinculada aos usos reais da língua.

Assim, conclui-se que a articulação entre o modelo SVCA e a gamificação constitui uma alternativa didático-pedagógica promissora para o ensino de sintaxe, ao possibilitar que conteúdos tradicionalmente considerados abstratos sejam trabalhados de forma mais interativa, colaborativa e significativa. Espera-se, ainda, que este trabalho possa contribuir para o desenvolvimento de novas pesquisas e incentivar a elaboração de outras estratégias metodológicas voltadas ao ensino de Língua Portuguesa.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro e interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

ANTUNES, Irandé. **Gramática contextualizada: limpando o "pó das ideias simples"**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

ANTUNES, Irandé. **Língua, texto e ensino: outra escola possível**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ANTUNES, Irandé. **Muito além da gramática: por um ensino de línguas sem pedras no caminho**. São Paulo: Parábola, 2007.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

CRUZ, Fabielle Rocha. **Jogando palavras: tecnologia e gamificação no ensino de língua portuguesa**. Curitiba: InterSaberes, 2022. (Série Língua Portuguesa em Foco).

SAUTCHUK, Inez. Prática de morfossintaxe: como e por que aprender análise (morfo)sintática. 2. ed. rev. e ampl. Barueri, SP: Manole, 2010.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática**. 14. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2016.

VIEIRA, Francisco Eduardo; FARACO, Carlos Alberto. **Gramática do português brasileiro escrito**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2023.

ISSN: 2358-8829