

## USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Letícia Gabriela Dias Coutinho Cabral <sup>1</sup>  
Gabrielly Cavalcante Gonçalves <sup>2</sup>  
Renata Jucá dos Santos <sup>3</sup>  
Mércia de Oliveira Pontes <sup>4</sup>

### RESUMO

O presente texto apresenta um relato de experiência com um jogo didático intitulado “Bingo dos Substantivos”, desenvolvido por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) – Pedagogia Natal/UFRN. A metodologia pretende ser uma proposta inovadora para o componente curricular de Língua Portuguesa no ensino dos substantivos para alunos do 3º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais. O recurso pedagógico em questão busca tornar o aprendizado mais acessível e envolvente, aliado à perspectiva teórica de Vygotsky (2007), que ressalta o papel crucial na interação entre os sujeitos, assim como a importância dos jogos no aspecto emocional de autocontrole, tensão e frustração, especialmente quando a criança precisa seguir as regras ou lidar com a não realização imediata de seus desejos. Além disso, a metodologia do jogo foi elaborada para estimular um envolvimento maior nos processos de ensino e de aprendizagem dos estudantes. Por isso, em vez de uma abordagem tradicional de memorização, o “Bingo dos Substantivos” possibilita uma abordagem mais lúdica, dinâmica e divertida para os estudantes. A aplicação do jogo foi realizada na Escola Estadual General Antônio Visingtainer Santos Rocha, revelou uma experiência inovadora de aprendizagem cujos alunos, motivados pela competição lúdica, se mostraram mais interessados e engajados no estudo da classificação dos substantivos. Então, o recurso pedagógico não apenas favoreceu a aprendizagem do conteúdo, mas também contribuiu para a formação de um ambiente de sala de aula mais participativo, acolhedor e inclusivo, onde todos os estudantes puderam participar ativamente na construção do conhecimento de forma colaborativa. A experiência com o “Bingo dos Substantivos” reforça a importância dos jogos didáticos como aliados pedagógicos, portanto, eles são ferramentas poderosas que transformam a educação, tornando o ensino mais prazeroso, dinâmico e eficaz, como também comprovam que o momento de brincadeira é uma via essencial para os processos de ensino e de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino de Língua Portuguesa, Substantivos, Aprendizagem Lúdica, Recurso Pedagógico.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN, [gabriela.dias.124@ufrn.edu.br](mailto:gabriela.dias.124@ufrn.edu.br);

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, [gabrielly.cavalcante.708@ufrn.edu.br](mailto:gabrielly.cavalcante.708@ufrn.edu.br);

<sup>3</sup> Professora pedagoga do Estado do Rio Grande do Norte, supervisora do PIBID pedagogia Natal, [renata.1352040@educar.rn.gov.br](mailto:renata.1352040@educar.rn.gov.br);

<sup>4</sup> Docente/Orientador. Departamento de Práticas Educacionais e Currículo-Dpec. UFRN [merciapontes@gmail.com](mailto:merciapontes@gmail.com);

## INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Portuguesa, frequentemente, é pautado por abordagens tradicionais que priorizam a memorização de regras gramaticais e a repetição de conteúdos. Tal metodologia, por vezes, falha em engajar os estudantes, tornando o processo de aprendizagem passivo e desinteressante.

Diante desse cenário, este relato de experiência descreve a concepção e aplicação de um jogo didático, o “Bingo dos Substantivos”, como uma ferramenta inovadora e lúdica para o ensino da classificação dos substantivos para alunos do 3º ano do Ensino Fundamental.

O objetivo deste trabalho é refletir sobre a prática pedagógica vivenciada, evidenciando como a utilização do jogo didático, alinhada aos pressupostos teóricos de Lev Vygotsky, pode potencializar os processos de ensino e de aprendizagem.

A metodologia adotada, de cunho qualitativo, baseia-se no relato de experiência e na análise das observações em sala de aula. As discussões e os resultados demonstram que a abordagem lúdica não só favoreceu a aprendizagem do conteúdo gramatical, mas também promoveu um ambiente de aprendizagem mais participativo, colaborativo e significativo, resgatando a centralidade do jogo no desenvolvimento infantil.

O jogo foi aplicado na Escola Estadual General Antônio Visingtainer Santos Rocha, localizada na Rua Tenente Cerqueira, no bairro Tirol, em Natal/RN. Criada em 1981, dentro da Vila Militar, instalada em um prédio cedido pelo Exército. Inicialmente, os funcionários do Exército solicitaram a abertura da escola para atender à educação de seus filhos. No mesmo prédio já funcionou um hospital de guerra, um clube social, um cinema e um supermercado. Com o passar do tempo, a escola passou a atender também às crianças da comunidade do entorno.

Atualmente, a instituição oferta o Ensino Fundamental – Anos Iniciais, no turno matutino, com turmas do 1º ao 5º ano. São atendidas 110 crianças, na faixa etária de 6 a 12 anos. Hoje, apenas 30% do público é composto por filhos de famílias da Vila Militar, os demais são filhos de moradores da comunidade e de trabalhadores das proximidades. Diante desse contexto, o perfil socioeconômico das famílias é, em sua maioria, de classe média.



No contraturno, alguns alunos participam do Projeto Social Educandário Freinet, que mantém uma relação de parceria com a referida escola, ofertando atividades de reforço

IX Seminário Nacional do PIBID

escolar, práticas esportivas e atividades lúdicas. Além disso, a instituição conta com a cooperação do CLICKIDEIA, um portal que oferece exercícios interativos de aprendizagem colaborativa mediadas por tecnologias educacionais.

Uma das especificidades da escola é a alta demanda por vagas de crianças com necessidades educacionais especiais, em virtude do trabalho inclusivo e especializado realizado pela equipe pedagógica. A escola atende estudantes com diferentes condições, como Transtorno do Espectro Autista (TEA), síndrome de Down, deficiência intelectual, Transtorno Opositivo-Desafiador (TOD), deficiência motora e microcefalia.

O corpo docente é composto por dez professoras polivalentes, dentre elas cinco possuem especialização em Educação Especial, além das específicas, sendo uma professora de Artes, uma professora de Educação Física e um professor de Ensino Religioso. Cada sala de aula conta com um(a) professor(a) regente e uma professora de Educação Especial.

Apesar de sua relevância, a escola enfrenta desafios relacionados à infraestrutura, como a falta de banheiros adequados, de um pátio coberto, de uma sala multifuncional e de recursos pedagógicos.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O desenvolvimento deste relato de experiência está fundamentado na teoria histórico-cultural de Lev Vygotsky, com base na releitura proposta por Negrine (1995) em seu artigo “Concepção do jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica”.

A partir desta perspectiva, o desenvolvimento não é um processo linear, mas uma série de mudanças complexas e dialéticas, influenciadas pela inter-relação de fatores internos e externos. Para Vygotsky (2007), os processos psicológicos superiores têm sua origem na interação social e na mediação por meio de instrumentos e signos.

O jogo, neste contexto, é visto não como um mero passatempo, mas como uma atividade crucial para o desenvolvimento mental da criança. Negrine (1995) destaca que o jogo é o principal meio de desenvolvimento cultural na infância, pois a brincadeira é o espaço onde a

criança constrói e internaliza comportamentos e habilidades. Segundo Negrine (1995), um conceito importante para Vygotsky (2007) é a situação imaginária, que é a capacidade da

criança de criar uma situação imaginária, em que a ação real é desvinculada do objeto, que define o jogo e estimula a imaginação.

Além disso, o artigo esclarece que não existe jogo sem regras. Mesmo no jogo simbólico, as regras já estão presentes de forma implícita, ditando a conduta dos participantes. A presença das regras, que se tornam mais explícitas em jogos competitivos como o bingo, exige da criança o autocontrole e a capacidade de lidar com a tensão e a frustração, elementos essenciais para o desenvolvimento emocional e social.

Por fim, Negrine (1995) ressalta o papel do professor como um mediador do processo. A sua atuação não deve ser a de um mero transmissor de conhecimento, mas a de um organizador de espaços e experiências que orientem a atividade da criança. A intervenção pedagógica no momento do jogo é fundamental para conduzir a criança em sua zona de desenvolvimento potencial, permitindo que ela avance em sua aprendizagem e desenvolvimento com a ajuda e mediação de um adulto ou de um par mais experiente

## METODOLOGIA

Este relato de experiência de natureza qualitativa descreve a aplicação do jogo didático “Bingo dos Substantivos”. O jogo foi idealizado e aplicado em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental, na Escola Estadual General Antônio Visingtainer Santos Rocha, no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

A turma é composta por vinte alunos, entre os quais, dois da Educação Especial, um com TDAH e outro com Síndrome de Down e autismo. Nessa perspectiva, foi necessário pensar em um planejamento que tornasse a aula acessível para todas as crianças, independente de suas individualidades. Pensando nisso, o jogo foi elaborado.

A experiência proporcionada pelo PIBID, onde os bolsistas têm um contato direto com a sala de aula, os alunos e suas especificidades oportuniza a elaboração de planejamentos que são desenvolvidos com as turmas atendidas pelo programa.



Durante o período de observação da turma do 3ºano, foi possível constatar que o ensino de Língua Portuguesa era quase que exclusivamente por meio do livro didático, o que torna as aulas monótonas, gerando desinteresse por parte dos alunos.

Desse modo, visando elaborar práticas pedagógicas em que as aulas de Língua Portuguesa se mostrassem mais dinâmica e participativa, a dupla de bolsistas pensou estratégias, entre elas o uso de jogos didáticos, que proporcionasse aos alunos um maior envolvimento nas aulas.

Em uma das reuniões semanais, a professora Dra. Claudia Cranz, professora na UFRN, foi convidada a realizar uma roda de conversa sobre Educação Inclusiva e o uso de jogos em uma perspectiva de Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), para o ensino de Matemática. Segundo Heredero, o conceito de DUA é:

Com o tempo compreendemos que a aprendizagem implica um desafio específico na área concreta de atuação e para que isso aconteça devemos eliminar as barreiras desnecessárias mantendo os desafios necessários. Por isso, os princípios do DUA, além de focar no acesso físico à sala de aula, concentram-se no acesso a todos os aspectos da aprendizagem. (HEREDERO, 2020. p. 734)

A partir das discussões proporcionadas pela professora Cláudia e das leituras realizadas, iniciou-se o processo de planejamento de um jogo que, além de dinâmico, fosse acessível e promovesse a interação e participação do maior número possível de alunos, pautado nos princípios do DUA.

O jogo foi elaborado com o objetivo de introduzir o conteúdo de substantivos e tornar a aprendizagem da classificação dos substantivos mais dinâmica e acessível. A metodologia consistiu em três etapas principais: a) preparação do material didático (cartelas com substantivos); b) aplicação do jogo em sala de aula, com a mediação do professor e c) observação da participação e do engajamento dos alunos, bem como do seu desempenho na aprendizagem do conteúdo. O processo foi documentado por meio de anotações de campo e análise da interação entre os estudantes e com o material pedagógico.



O processo de preparação do material foi iniciado a partir do livro literário “Perigoso, este livro contém coelhos” de Tim Warnes. A maioria dos alunos na turma do 3º ano demonstraram forte interesse nos momentos de leitura coletiva ou leituras realizadas pelas bolsistas, em meio a isso foi decidido que o jogo partaria de um livro. O livro em questão foi

escolhido devido a sua narrativa divertida, estética atraente e história que conversa com o conteúdo de substantivos, uma vez que Bob, o protagonista da história gosta de “etiquetar” as coisas, colocando seus nomes ou características.

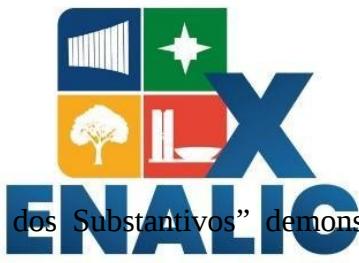
As palavras utilizadas na cartela de bingo foram retiradas das ilustrações do livro. O principal objetivo era apresentar palavras diversas e assim enriquecer o repertório do vocabulário dos alunos. Após a seleção das palavras, as cartelas foram produzidas no Canva nas cores preto e branco, com a fonte um tamanho grande e com letras em negrito, as cartelas foram plastificadas com folha papel contact para garantir a durabilidade e foram escolhidas tampas de garrafa pet como marcadores.

A aplicação em sala foi iniciada com a leitura do livro “Perigoso, este livro contém coelhos” e, em seguida, foi iniciado uma roda de conversa na qual foi apresentado o conceito de substantivo enquanto palavras que são nome a algo e que esses substantivos podem ser classificados como próprios ou comuns. Após a explicação, os alunos foram convidados a participar de uma dinâmica em que deveriam imitar o protagonista da história e “etiquetas” substantivos que viam na sala. Cada aluno recebeu 5 post-its para usarem durante a exploração da sala durante a qual deveriam anotar palavras de imagens observadas. Após todos terminarem foi feito o recolhimento dos post-its e uma partilha das palavras escolhidas, foi interessante observar que alguns alunos selecionaram o nome dos próprios colegas o que possibilitou discutir quais palavras eram substantivos comuns ou próprios.

Em seguida, foi iniciado o Bingo dos substantivos com os alunos reunidos em um grande círculo, momento em que as cartelas foram distribuídas. Na dinâmica, cada aluno sorteou uma palavra e leu em voz alta.

## DISCUSSÕES E RESULTADOS





A experiência com o “Bingo dos Substantivos” demonstrou ser uma alternativa eficaz e envolvente à abordagem tradicional. A aplicação do jogo gerou um ambiente de aprendizagem dinâmico, no qual os estudantes, motivados pela competição lúdica, se mostraram mais interessados e engajados no estudo. Em vez de aprenderem passivamente o conteúdo, eles participaram ativamente, construindo o conhecimento de forma colaborativa.

Os resultados revelaram uma maior aprendizagem do conteúdo. A necessidade de identificar os substantivos nas cartelas e classificá-los corretamente para marcar os pontos estimulou a atenção e o raciocínio dos alunos. O jogo, ao invés de uma mera memorização, exigiu a aplicação prática dos conceitos gramaticais.

A experiência também reforçou os pressupostos de Vygotsky (2007) sobre o papel do jogo no desenvolvimento. O “Bingo dos Substantivos” não apenas ensinou gramática, mas também contribuiu para o desenvolvimento emocional dos alunos. A necessidade de seguir as regras, lidar com a espera e com a frustração de não ganhar imediatamente, exigiu deles autocontrole. A competição sadia e a colaboração entre os colegas durante o jogo promoveram um ambiente mais acolhedor e inclusivo, onde a interação social se tornou um motor para a aprendizagem. O professor, atuando como mediador, pôde direcionar o processo, oferecendo ajuda e suporte quando necessário, de forma a impulsionar os alunos em sua zona de desenvolvimento potencial.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A experiência de aplicar o “Bingo dos Substantivos” na sala de aula demonstrou a importância de se repensar as metodologias de ensino de Língua Portuguesa. A abordagem lúdica, fundamentada em uma sólida base teórica como a de Vygotsky, pode ser uma ferramenta pedagógica poderosa, capaz de contribuir para a transformação da Educação.

Neste relato de experiência concluímos que os jogos didáticos podem atuar como aliados essenciais para o professor, tornando o ensino mais prazeroso, dinâmico e eficaz. A experiência não apenas favoreceu a aprendizagem de um conteúdo específico, mas também contribuiu para o desenvolvimento integral dos estudantes, promovendo habilidades



cognitivas, emocionais e sociais. A brincadeira, longe de ser um momento de distração, é um caminho vital e enriquecedor para os processos de ensino e de aprendizagem, validando o pressuposto de que o jogo é um espaço de desenvolvimento e de cultura.

## REFERÊNCIAS

- NEGRINE, A. Concepção do jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica. Movimento, Porto Alegre, ano 2, n. 2, p. 6-13, jun. 1995.
- SEBASTIÁN-HEREDERO, Eladio. Diretrizes para o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA): revisão de literatura. Revista Brasileira de Educação Especial, Bauru, v. 26, n. 4, p. 733-768, out./dez. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-54702020v26c0155>. Acesso em: 14 out. 2025.
- SILVEIRA, Sergio Paulo da. Palestra Acessibilidade. Disponível em: [https://www.confea.org.br/sites/default/files/antigos/palestra\\_acessibilidade\\_sergiopaulodasilveira.pdf](https://www.confea.org.br/sites/default/files/antigos/palestra_acessibilidade_sergiopaulodasilveira.pdf). Acesso em: 16 set. 2025.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- WARNES, Tim. Perigoso!. 1. ed. São Paulo: Ciranda Cultural, 2014.



X Encontro Nacional das Licenciaturas  
IX Seminário Nacional do PIBID

