

## ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO ENSINO DE SUBSTANTIVOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM O JOGO ADEDONHA.

Rebeca Giovanna Freitas de Castro <sup>1</sup>  
Kymberly Nycolle da Silva Ribeiro <sup>2</sup>  
Gabriela Maria de Oliveira Codinhoto <sup>3</sup>

### RESUMO

O presente relato compartilha uma experiência de ensino realizada com uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental, tendo como foco o conteúdo gramatical dos substantivos. A atividade foi desenvolvida com base em uma proposta metodológica que valoriza a aprendizagem ativa, o uso de recursos visuais e a participação efetiva dos estudantes no processo de construção do conhecimento. Como referencial teórico, foram utilizados alguns conceitos da gramática de Evanildo Bechara, juntamente com o material didático da escola. Utilizaram-se os livros Geração Alpha – 6º ano (PNLD 2024–2027) e Vontade de Saber Português – 6º ano (PNLD 2014), os quais apresentam o conteúdo de forma clara, com apoio de tirinhas e atividades contextualizadas, estando alinhados aos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A abordagem adotada buscou integrar momentos expositivos, atividades de fixação e uma prática interativa, com o intuito de tornar o estudo da gramática mais atrativo e significativo. A aula foi estruturada em três etapas: introdução ao conteúdo por meio de slides com tirinhas, tabelas, imagens e vídeos; aplicação de exercícios de revisão (propostos nos livros e também elaborados pela equipe docente) e encerramento com uma atividade pedagógica baseada em um jogo popular, inspirada na brincadeira “adedonha” adaptada para a classificação dos diferentes tipos de substantivos. Como resultado, observou-se um alto nível de engajamento por parte dos alunos, que participaram ativamente das discussões: compreenderam o conteúdo com mais facilidade e demonstraram entusiasmo diante da metodologia adotada. A experiência evidenciou o potencial das práticas interativas no ensino da gramática, reforçando a importância de elaborar estratégias, por parte da equipe docente, que combinem conteúdo, criatividade e participação estudantil.

**Palavras-chave:** Substantivos. Relato de experiência. Metodologia.

### INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Portuguesa, sobretudo no que se refere ao estudo da gramática, ainda é frequentemente marcado por abordagens tradicionais que priorizam a memorização de regras em detrimento da construção de sentidos e da prática reflexiva da língua. Esse modelo,

<sup>1</sup>Graduanda do Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Acre – UFAC, [rebeca.castro@sou.ufac.br](mailto:rebeca.castro@sou.ufac.br);

<sup>2</sup>Graduanda do Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Acre – UFAC, [kymberly.ribeiro@sou.ufac.br](mailto:kymberly.ribeiro@sou.ufac.br);

<sup>3</sup> Doutora em Estudos Linguísticos pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil (2016) adjunto da Universidade Federal do Acre – UFAC, [gabriela.codinhoto@ufac.br](mailto:gabriela.codinhoto@ufac.br).





centrado na repetição e na identificação mecânica de categorias, distancia o estudante da função comunicativa e viva da linguagem. Para Bechara (2009), o estudo da gramática deve ultrapassar o domínio das classificações, possibilitando ao aluno compreender o papel das palavras na formação de sentidos e na organização textual.

No contexto escolar, esse desafio se torna ainda mais evidente quando se trata do ensino de substantivos, um conteúdo essencial, porém muitas vezes tratado de forma descontextualizada. Por isso, torna-se necessário buscar metodologias que tornem o aprendizado mais significativo, integrando teoria e prática, raciocínio e ludicidade. As estratégias lúdicas, ao promoverem experiências interativas, contribuem para que o estudante se envolva ativamente no processo de aprendizagem, exercitando a criatividade e consolidando conceitos de maneira prazerosa.

Entre essas estratégias, o jogo “Adedonha”, amplamente conhecido entre crianças e adolescentes, surge como um recurso didático eficiente. Sua dinâmica estimula a atenção, a rapidez de pensamento e a capacidade de categorização, permitindo que os alunos apliquem o conteúdo de forma prática e colaborativa. Ao adaptar o jogo para o ensino de substantivos, é possível aliar a diversão ao aprendizado, aproximando o conhecimento gramatical da experiência cotidiana dos estudantes.

Partindo desse pressuposto, o presente trabalho apresenta um relato de experiência sobre a aplicação do jogo Adedonha no ensino de substantivos, desenvolvido com alunos do 6º ano do Colégio de Aplicação – CAp de Rio Branco, Acre. A prática integrou momentos expositivos, atividades de revisão e uma vivência interativa baseada no jogo, articulando os conteúdos dos livros Geração Alpha – 6º ano (PNLD 2024–2027) e Vontade de Saber Português – 6º ano (PNLD 2014), além de recursos complementares como slides, tirinhas e vídeos pedagógicos.

O objetivo central é relatar e analisar a experiência de ensino a partir de uma proposta metodológica que valoriza a aprendizagem ativa, o uso de recursos visuais e a ludicidade. Busca-se compreender de que modo o jogo contribuiu para o engajamento dos alunos e para a fixação dos conceitos sobre substantivos, refletindo sobre a importância de práticas que combinem conteúdo, criatividade e participação estudantil.

## **METODOLOGIA**

Este estudo caracteriza-se como um relato de experiência pedagógica, de abordagem qualitativa e descritiva, desenvolvido com o intuito de analisar o impacto do uso de estratégias





lúdicas no ensino do conteúdo de substantivos. A pesquisa qualitativa foi escolhida por priorizar a compreensão dos fenômenos educativos em seu contexto real, permitindo observar atitudes, interações e percepções dos estudantes diante de uma metodologia inovadora.

A experiência foi conduzida pelas alunas pibidianas Rebeca Castro, Renatyelly Galgany e Kymberly Ribeiro, responsáveis pela disciplina de Língua Portuguesa do Colégio de Aplicação – CAp de Rio Branco (Acre), com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, durante o primeiro bimestre letivo de 2025. A prática foi planejada coletivamente pelas alunas, juntamente a supervisora Prof.º Ma. Aelissandra e integrada ao plano de ensino anual, em consonância com os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que preconiza o desenvolvimento de competências comunicativas, reflexivas e sociais por meio de experiências significativas de aprendizagem.

### **3.1. Contexto, público e fundamentação pedagógica**

A turma participante era composta por 28 estudantes, com faixa etária entre 11 e 12 anos, apresentando diferentes níveis de desempenho e estilos de aprendizagem. O ambiente da escola, que valoriza a inovação e o protagonismo discente, favoreceu a aplicação de práticas diferenciadas, permitindo que a gramática fosse trabalhada de modo contextualizado, dinâmico e participativo.

O conteúdo abordado - Substantivos e suas classificações - faz parte do eixo “Análise Linguística/Semiótica” do componente curricular de Língua Portuguesa. A escolha desse tema deve-se à sua relevância na estrutura da língua e ao fato de ser um dos primeiros conteúdos gramaticais trabalhados no Ensino Fundamental II.

A proposta metodológica foi guiada pela concepção de aprendizagem significativa de Ausubel (1978), pela mediação sociocultural de Vygotsky (1989) e pela educação dialógica de Freire (1996). Essa base teórica reforça o papel do aluno como protagonista do próprio aprendizado e do professor como mediador que estimula o pensar crítico e o uso funcional da língua. A ludicidade, nesse contexto, é entendida como ponte entre o saber formal e a experiência concreta do aluno, tornando o aprendizado mais prazeroso, interativo e duradouro.

### **3.2. Planejamento e organização da proposta**



O planejamento da atividade foi construído de forma colaborativa entre as alunas pibidianas, que definiram objetivos, etapas e recursos. As alunas pibidianas buscaram garantir que o jogo Adedonha não se limitasse a um momento recreativo, mas fosse efetivamente uma estratégia pedagógica, de fato, voltada à consolidação de conceitos gramaticais.

Antes da execução, o conteúdo foi revisado e adaptado com base nos livros didáticos Geração Alpha – 6º ano (PNLD 2024–2027) e Vontade de Saber Português – 6º ano (PNLD 2014), além de materiais complementares preparados pela equipe docente, como slides explicativos, tabelas ilustrativas, tirinhas, poemas e vídeos educativos.

O planejamento detalhado incluiu:

- Definição dos objetivos específicos (compreender e classificar os substantivos, aplicar o conteúdo em situações lúdicas e estimular o trabalho coletivo);
- Preparo dos recursos didáticos (cartolinas, tabelas impressas, projetor multimídia, vídeo pedagógico, alfabeto para sorteio e folhas de respostas);
- Organização da sala em 2 grupos, para incentivar a cooperação e o diálogo;
- Critérios de observação, voltados à análise de participação, engajamento e aprendizagem.

Esse planejamento garantiu que cada etapa tivesse clareza metodológica e que o jogo fosse articulado aos objetivos de aprendizagem previstos. (ANEXO 1)

### 3.3. Etapas da aplicação

A proposta foi desenvolvida em três momentos principais, totalizando aproximadamente duas aulas consecutivas.

#### **Etapas 1** – Exposição teórica e contextualização do conteúdo (ANEXO 1)

O primeiro momento consistiu na introdução ao tema “Substantivos: as palavras que dão nome a tudo”, por meio de uma aula expositiva dialogada. Utilizando slides e imagens, nós apresentamos o conceito de substantivo, suas classificações e exemplos contextualizados.



Foram exploradas tirinhas de humor, tabelas explicativas e o poema “Nomes”, de Carlos Drummond de Andrade, que serviu como ponto de partida para refletir sobre substantivos próprios e comuns. A estratégia de iniciar com um texto literário teve como propósito despertar o interesse e conectar o conteúdo à linguagem real, conforme orienta a BNCC ao defender a integração entre leitura, análise linguística e produção de sentidos.

Ainda durante essa etapa, incentivamos a participação oral e o levantamento de exemplos espontâneos pelos alunos, promovendo um ambiente interativo de descoberta. O uso do projetor multimídia e dos materiais visuais contribuiu para a clareza conceitual e para a fixação das categorias gramaticais.

## **Etapa 2 – Atividades de fixação e mediação audiovisual**

Em seguida, os alunos realizaram atividades práticas de fixação, tanto individuais quanto em grupos. Foram utilizadas questões dos livros didáticos, tabelas de classificação e exercícios criados pelas alunas pibidianas, incluindo:

- Identificação de substantivos em tirinhas (Níquel Náusea, Garfield);
- Reescrita de frases substituindo termos por substantivos coletivos;
- Listagem de substantivos concretos e abstratos com base em observações da sala.

Para ampliar a dimensão lúdica, foi exibida, para finalizar, uma paródia musical pedagógica intitulada “Substantivos – Fico Assim Sem Você” (PROALEX, 2016), que transformou o conteúdo em canção, favorecendo a memorização e o envolvimento afetivo dos alunos. A exibição do vídeo foi acompanhada por um breve debate sobre o que aprenderam, reforçando o conceito de aprendizagem por meio da arte e do humor.

## **Etapa 3 – Prática lúdica: o jogo “Adedonha dos Substantivos”**

A terceira etapa correspondeu à aplicação prática do conteúdo por meio do jogo Adedonha, adaptado para fins pedagógicos. A turma foi dividida em dois grupos (meninas VS





meninos) e acompanhava no slide a tabela temática com categorias como nome próprio, lugar, objeto, fruta, filme e sentimento.

Uma letra era sorteada e, a partir dela, cada grupo (meninas VS meninos) deveria preencher as colunas com substantivos adequados. Após o tempo estipulado, as respostas eram comparadas, e as alunas pibidianas conduziam a validação coletiva, questionando os alunos sobre a classificação de cada palavra.

A dinâmica favoreceu a cooperação, o raciocínio linguístico, a criatividade e a fixação do conteúdo, transformando o estudo dos substantivos em uma experiência prática e prazerosa. Além disso, permitiu que o erro fosse tratado como parte do processo de aprendizagem, promovendo uma postura investigativa e reflexiva.

A pontuação considerava a correção das respostas, a coerência entre palavra e categoria e a originalidade dos exemplos. Ao final, os grupos discutiram os resultados, refletindo sobre as diferenças e reforçando a importância da aprendizagem coletiva.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino de gramática deve ser compreendido como parte integrante da formação linguística e comunicativa dos alunos, e não como um exercício isolado de classificação. Segundo Bechara (2009), a gramática normativa tem valor quando permite ao estudante compreender a estrutura da língua e utilizá-la com intencionalidade e clareza, reconhecendo seus usos em diferentes contextos discursivos.

Sob essa perspectiva, é fundamental considerar as contribuições de Ausubel (1978), que propôs a teoria da aprendizagem significativa, destacando que o conhecimento se consolida quando o novo conteúdo se relaciona a estruturas cognitivas já existentes no aluno. Para o autor, o processo educativo deve favorecer conexões entre o saber prévio e o novo, possibilitando que o estudante atribua sentido ao que aprende. No caso do ensino de substantivos, o uso de exemplos concretos, atividades práticas e jogos pedagógicos potencializa essa aprendizagem, pois o aluno reconhece na língua o reflexo de suas próprias vivências.

Essa visão dialoga com Vygotsky (1989), que enfatiza o papel das interações sociais no desenvolvimento cognitivo. Para ele, o aprendizado ocorre primeiramente em um plano coletivo, entre indivíduos, e depois se internaliza, tornando-se parte do pensamento. O jogo,







nesse contexto, é uma forma de mediação social que estimula a troca, a cooperação e a resolução conjunta de desafios linguísticos. Assim, o jogo Adedonha promove um ambiente em que o

conhecimento é construído de maneira colaborativa, aproximando a gramática da realidade dos estudantes.

De modo complementar, Freire (1996) propõe uma educação dialógica e participativa, na qual o aluno deixa de ser mero receptor e passa a atuar como sujeito ativo do processo educativo. Para o autor, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou construção”. Essa ideia reforça o papel do professor como mediador, que estimula a curiosidade e conduz o aluno à autonomia intelectual. As práticas lúdicas, ao promoverem o envolvimento emocional e cognitivo, representam a aplicação prática desse princípio freireano.

Por sua vez, Tavares (2015) destaca a importância dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem, afirmando que o lúdico desperta o interesse, fortalece a motivação e contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. A aplicação de jogos como o Adedonha favorece a assimilação de conceitos gramaticais de maneira prazerosa, criando uma ponte entre o conhecimento formal e o cotidiano dos alunos.

Além desses autores, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018) reforça a necessidade de práticas pedagógicas que integrem as dimensões cognitivas, sociais e afetivas do aprendizado. No eixo de Língua Portuguesa, a BNCC orienta o trabalho com gramática de forma contextualizada, priorizando o uso da língua em situações reais de comunicação. Ao utilizar o jogo como ferramenta didática, o professor atende aos princípios da BNCC ao promover uma aprendizagem que é, ao mesmo tempo, significativa, interativa e reflexiva.

Portanto, o referencial teórico que sustenta esta experiência evidencia a importância de uma educação que valorize o protagonismo discente, a ludicidade e a construção coletiva do saber. O ensino de substantivos, quando aliado a metodologias ativas e dinâmicas, transcende a memorização e se transforma em um processo de descoberta, um movimento em que a linguagem é vivida, compreendida e aplicada com sentido.





## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A realização da aula sobre substantivos trouxe resultados bastante significativos, tanto no aspecto cognitivo quanto no socioemocional dos estudantes. Desde o início das atividades, observou-se um interesse genuíno pelo conteúdo, especialmente porque ele foi apresentado de maneira próxima à realidade dos alunos, com exemplos do cotidiano e situações familiares ao

universo infantojuvenil. Essa aproximação ajudou a quebrar a ideia de que a gramática é algo distante ou difícil, tornando o ambiente de aprendizagem mais leve, acessível e participativo.

Durante a exposição teórica inicial, o uso de diferentes gêneros textuais e recursos multimodais, como o poema “Nomes”, de Carlos Drummond de Andrade, tirinhas de humor, slides ilustrados e imagens, contribuiu para situar o conteúdo gramatical em contextos reais de uso da língua. Essa estratégia potencializou o que a BNCC (BRASIL, 2018) define como intertextualidade e multiletramento, ampliando as possibilidades de leitura e interpretação dos estudantes. Ao relacionar texto literário, texto visual e texto musical, a proposta promoveu uma visão integrada da linguagem, mostrando que o estudo dos substantivos ultrapassa a simples classificação, alcançando dimensões expressivas, estéticas e comunicativas.

O momento das atividades de fixação também foi marcado por uma participação ativa. A exibição da paródia pedagógica “Substantivos – Fico Assim Sem Você” (PROALEX, 2016) despertou entusiasmo e riso, e os alunos demonstraram prazer em cantar e reconhecer palavras conhecidas. Essa experiência reforçou a aprendizagem significativa (AUSUBEL, 1978), uma vez que o conteúdo foi incorporado à memória afetiva dos estudantes por meio da arte e da música. A gramática, antes vista como uma sequência de regras abstratas, foi vivenciada de forma sensível e criativa.

Além disso, o momento de socialização das respostas teve papel essencial na consolidação do aprendizado. A troca de ideias e exemplos entre colegas permitiu o esclarecimento de dúvidas e o fortalecimento dos vínculos cooperativos, promovendo a aprendizagem mediada pela interação, conforme defende Vygotsky (1989). Observou-se que alguns alunos, inicialmente mais reservados, começaram a participar com mais frequência, demonstrando que a dinâmica em grupo e o clima lúdico favoreceram o envolvimento e a autoconfiança.

A etapa final, dedicada ao jogo “Adedonha dos Substantivos”, foi o ponto culminante da experiência. A atividade despertou competitividade saudável, foco e entusiasmo, promovendo a aplicação prática dos conceitos aprendidos. Mais do que preencher uma tabela,







os alunos demonstraram raciocínio linguístico e consciência gramatical, justificando suas respostas e refletindo sobre o uso das palavras. Essa prática confirma o potencial do jogo enquanto instrumento cognitivo e afetivo, conforme destaca Tavares (2015), ao afirmar que o lúdico estimula a curiosidade, a atenção e a capacidade de generalização.

Durante a dinâmica, também foram explorados os recursos de intertextualidade presentes no material didático. As tirinhas e o poema voltaram a ser mencionados nos debates, permitindo que os alunos percebessem como as palavras e suas classificações atravessam diferentes gêneros e situações de comunicação. Essa percepção ampliou o olhar dos estudantes sobre a língua, promovendo não apenas a aprendizagem de um conteúdo, mas uma compreensão crítica do funcionamento da linguagem, um dos principais objetivos do ensino de Língua Portuguesa segundo a BNCC.

Sendo assim, de maneira geral, a experiência evidenciou que o ensino da gramática, quando mediado por recursos lúdicos e intertextuais, torna-se mais eficaz e significativo. A abordagem prática, próxima da realidade dos alunos e permeada por diferentes linguagens, favoreceu a compreensão e a fixação do conteúdo.

A participação ativa e a liberdade de expressão estimularam a autoconfiança e a autonomia dos estudantes, que passaram a se enxergar como sujeitos da linguagem e não apenas como repetidores de regras. A intertextualidade entre poemas, tirinhas, imagens e músicas, somada à ludicidade do jogo, mostrou que aprender gramática pode ser um ato criativo, relacional e prazeroso.

Assim, a experiência reafirma que ensinar língua é ensinar leitura do mundo, e que o estudo dos substantivos, quando integrado a práticas vivas de linguagem, deixa de ser mera classificação para se tornar uma descoberta sobre como nomeamos, pensamos e nos comunicamos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada demonstrou que o ensino da gramática pode ser uma prática viva, significativa e prazerosa quando é conduzido com metodologias que integram conteúdo, ludicidade e intertextualidade. Ao aplicar o jogo Adedonha no ensino dos substantivos, observou-se que o conhecimento deixou de ser tratado como um conjunto de regras a serem memorizadas e passou a ser vivenciado de forma concreta, afetiva e participativa.





O uso de textos literários, tirinhas, paródias e recursos visuais proporcionou múltiplas formas de leitura e expressão, criando um ambiente dinâmico e criativo em que o aluno pôde relacionar o conteúdo gramatical com o seu cotidiano. Essa diversidade de linguagens ampliou as possibilidades de compreensão, estimulando os multiletramentos e consolidando uma aprendizagem mais profunda e contextualizada.

Do ponto de vista pedagógico, o projeto reafirma que o aluno aprende melhor quando se reconhece no processo de aprendizagem - quando o conteúdo faz sentido para sua vida e quando há espaço para interação, diálogo e criação. A participação ativa, observada ao longo de todas as etapas, foi fundamental para a construção de um ambiente colaborativo, onde cada estudante pôde contribuir com suas ideias, dúvidas e descobertas. Essa postura reflete o princípio defendido por Freire (1996), de que ensinar é um ato de liberdade e escuta, no qual o professor é mediador e o aluno é protagonista.

Os resultados alcançados também evidenciaram que o uso de estratégias lúdicas favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, respeito e empatia, aspectos igualmente valorizados pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ao interagir por meio do jogo, os alunos aprenderam não apenas conteúdos gramaticais, mas também valores que extrapolam o campo linguístico, fortalecendo o convívio escolar e o trabalho em equipe.

Além disso, a presença de recursos intertextuais e multimodais mostrou-se decisiva para ampliar o interesse e a compreensão. O diálogo entre palavras, imagens, música e humor revelou que o aprendizado é mais eficaz quando envolve o intelecto e a sensibilidade. Essa abordagem reforça a importância de o professor atuar como curador de experiências linguísticas, capaz de conectar os conteúdos à cultura e à vivência dos estudantes.

Como possibilidade de continuidade, recomenda-se a ampliação dessa prática para outros conteúdos gramaticais, como adjetivos, pronomes e verbos, mantendo o enfoque na ludicidade e na interdisciplinaridade. A proposta também pode ser adaptada a diferentes faixas etárias, explorando níveis variados de complexidade e novas mídias, como jogos digitais e produções audiovisuais curtas.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade e a intertextualidade são caminhos promissores para o ensino da Língua Portuguesa, pois aproximam o aluno do objeto de estudo e tornam o aprendizado mais significativo, criativo e humano. O sucesso desta experiência reafirma a





importância de uma prática docente que ensina com leveza, desperta curiosidade e, sobretudo, faz da língua um espaço de encontro, expressão e descoberta.

## REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1978.
- BECHARA, E. **Moderna Gramática Portuguesa**. 37. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- TAVARES, M. **Jogos Educativos e Aprendizagem Significativa**. São Paulo: Cortez, 2015.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- COSTA, Cibele Lopresti; MARCHETTI, Greta. **Geração Alpha**. 1. ed. São Paulo: SM Educação, 2024.
- ALVES, Rosemeire; BRUGNEROTTO, Tatiane. **Vontade de Saber Português**. 1. ed. São Paulo: FTD, 2014.

