

## **DESVENDANDO A MORFOLOGIA: UMA JORNADA LÚDICA PELAS DEZ CLASSES GRAMATICAIIS**

Cicera Maria da Silva <sup>1</sup>

### **INTRODUÇÃO**

A morfologia da Língua Portuguesa é um campo rico e desafiador que envolve o estudo das dez classes gramaticais: substantivos, verbos, adjetivos, advérbios, pronomes, artigos, numerais, preposições, conjunções e interjeições. Cada uma dessas classes desempenha um papel fundamental na estruturação do discurso, permitindo a construção de mensagens claras, coerentes e expressivas. Entretanto, a complexidade dessas categorias linguísticas tem sido uma barreira para muitos estudantes, que frequentemente se deparam com o ensino tradicional da gramática, baseado na memorização mecânica de regras, como algo árido e desmotivador. Nesse contexto, destaca-se a importância de metodologias mais reflexivas, pois, como afirmam (LIMA e BARBOSA 2021, p. 268), “é preciso que o ensino da gramática vá além da simples memorização de regras, promovendo uma reflexão sobre o funcionamento da língua em contextos reais de uso.”

Diante desse cenário, este artigo propõe uma abordagem inovadora: uma jornada lúdica pelas classes gramaticais, que busca transformar o aprendizado da morfologia em uma experiência prazerosa e significativa. Através do uso de jogos pedagógicos e atividades interativas, pretende-se tornar o ensino da gramática mais próximo da realidade dos estudantes, estimulando a curiosidade e a participação ativa, elementos essenciais para a aprendizagem efetiva. Este trabalho visa não apenas descrever essa metodologia, mas também discutir seus benefícios e apresentar resultados de sua aplicação prática, com o intuito de contribuir para a melhoria do ensino da Língua Portuguesa.

### **METODOLOGIA**

---

<sup>1</sup> Graduada em Letras com Habilitação em Inglês pela Faculdade de Formação de Professores da Mata Sul ( FAMASUL); Especialista em Língua Portuguesa pela ( FAMASUL) e Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad Autónoma da Asunción ( UAA/PY), E mail: cicera.sylva@gmail.com



A metodologia adotada para essa jornada lúdica nas classes gramaticais baseia-se na combinação de ensino contextualizado e atividades recreativas. Inicialmente, realizou-se uma avaliação diagnóstica para identificar o nível de conhecimento dos alunos sobre as classes gramaticais, permitindo a adaptação das atividades às suas necessidades específicas. Essa avaliação considerou não apenas o reconhecimento teórico das classes, mas também a capacidade de aplicação prática dos conceitos.

Em seguida, foram promovidas aulas expositivas dialogadas, nas quais os conceitos morfológicos foram apresentados de forma clara, utilizando exemplos do cotidiano dos estudantes, facilitando a conexão entre teoria e prática. Os alunos foram divididos em grupos, cada um responsável por aprofundar-se em uma classe gramatical específica, estimulando a colaboração e o compartilhamento de conhecimentos.

A fase central da metodologia consistiu na utilização de jogos pedagógicos adaptados, como dominó de classes gramaticais, memória de verbos e substantivos, caça-palavras de adjetivos e outros. Essas atividades permitiram que os estudantes praticassem a identificação, classificação e uso das palavras de forma lúdica e contextualizada. Além disso, foram organizadas rodas de conversa para discussão dos conceitos aprendidos, dúvidas e troca de experiências, promovendo a reflexão crítica e o aprendizado coletivo.

Essa abordagem não visa eliminar a necessidade do estudo teórico da gramática, mas sim enriquecer esse estudo com práticas que tornem o conteúdo mais acessível e atraente. O ensino da norma padrão foi mantido, porém inserido em um contexto que valoriza a compreensão e a funcionalidade da língua, em consonância com as recomendações de BECHARA (2024) e ANTUNES (2014).

## REFERENCIAL TEÓRICO

“A gramática é, antes de tudo, uma ferramenta necessária para a compreensão e análise da língua, não apenas um conjunto de regras a serem decoradas” (BAGNO, 2016, p.45). A morfologia, ramo que estuda as classes gramaticais, é essencial para que o falante entenda como as palavras se organizam e se relacionam para formar sentidos



diversos e complexos. Cada classe gramatical tem sua função específica: os substantivos nomeiam seres e coisas, os verbos expressam ações ou estados, os adjetivos qualificam, e assim por diante, formando uma rede interligada que sustenta a comunicação verbal.

Historicamente, o ensino da gramática centrava-se na memorização mecânica e na repetição, sem contextualização prática, o que levou a um distanciamento do aluno em relação ao conteúdo (ANTUNES, 2014, p.42) criticou que muitos “livros didáticos continuam usando a gramática isoladamente, ou usando textos apenas como ilustração,” sem uma integração real entre conteúdo gramatical e significado/contexto. Essa abordagem muitas vezes reduzia a gramática a um processo desinteressante e pouco eficiente, causando desmotivação e dificuldades no aprendizado. Com isso, surgiram novas propostas pedagógicas que defendem o ensino contextualizado, no qual a gramática é apresentada em situações reais de uso da língua, favorecendo a compreensão do seu funcionamento e importância para a comunicação da norma culta, na escrita formal, na literatura, nos concursos e (BECHARA, 2024).

Além disso, a ludicidade tem sido reconhecida como um recurso didático eficaz para superar esses obstáculos. A introdução de jogos e atividades interativas no ensino da gramática permite que os alunos vivenciem os conceitos de maneira prática e divertida, promovendo a aprendizagem significativa (SACCONI, 2022). Jogos como memória, dominó e caça-palavras, quando adaptados para o estudo das classes gramaticais, estimulam a participação, o trabalho em equipe e a reflexão crítica sobre o uso da língua (MORAES et al., 2020; PAULIUKONIS; ALVARES, 2020). Assim, o aprendizado da morfologia deixa de ser um fardo e se torna uma jornada de descobertas, alinhada às necessidades e interesses dos estudantes.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da jornada lúdica nas turmas selecionadas revelou um impacto positivo significativo no processo de aprendizagem. Observou-se maior engajamento dos alunos durante as atividades, com aumento da participação e interesse em compreender as funções das classes gramaticais. A utilização de jogos contribuiu para



que os conceitos fossem assimilados de forma mais eficaz, promovendo a aprendizagem ativa e colaborativa.

Os alunos demonstraram evolução na identificação e uso correto das classes gramaticais em contextos orais e escritos, além de desenvolverem habilidades de raciocínio lógico, tomada de decisões e trabalho em equipe. A ludicidade facilitou a superação do medo e da resistência comuns ao ensino tradicional da gramática, criando um ambiente mais acolhedor e motivador (MORAES et al., 2020; PAULIUKONIS; ALVARES, 2020).

Esses resultados reforçam a importância de métodos que integrem teoria e prática, destacando a gramática como instrumento vivo da comunicação, não apenas um objeto de estudo abstrato. A jornada lúdica tornou possível uma aprendizagem significativa, que vai além da simples memorização, promovendo o desenvolvimento integral dos estudantes e a valorização da língua como meio de expressão e compreensão do mundo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desvendar a morfologia por meio de uma abordagem lúdica representa uma revisão profunda no ensino da gramática. Ao substituir a memorização mecânica por atividades interativas, promove-se a descoberta, a reflexão e o prazer pelo conhecimento da língua. Essa metodologia não só facilita a aprendizagem das dez classes gramaticais, como também contribui para a formação de estudantes críticos, criativos e conscientes do valor da norma padrão.

A integração de jogos pedagógicos e o ensino contextualizado possibilitam um ambiente de aprendizagem dinâmico, colaborativo e significativo, no qual a morfologia deixa de ser um tema abstrato para se tornar uma experiência concreta e prazerosa. A jornada proposta não apenas desmistifica a gramática, mas também motiva os alunos a se aprofundarem no estudo da língua, preparando-os para uma comunicação eficaz e reflexiva.



Dessa forma, esta experiência reafirma a importância da ludicidade como recurso pedagógico e convida educadores a incorporarem práticas inovadoras que tornem o ensino da Língua Portuguesa mais atraente e eficiente, contribuindo para a valorização da língua e para o sucesso dos alunos.

**Palavras-chave:** Morfologia, Ensino lúdico, Língua Portuguesa, Ensino Contextualizado.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, M. Gramática contextualizada: estratégias para o ensino da língua. São Paulo: Contexto, 2014.

BAGNO, M. Gramática descomplicada. Rio de Janeiro: Editora XYZ, 2016.

BECHARA, E. Ensino contextualizado da gramática. São Paulo: *Martins Fontes*, 2024.

LIMA, F. R.; BARBOSA, D. A. S. Ensino de gramática na educação básica: um olhar reflexivo sobre as abordagens metodológicas em sala de aula. Cadernos Cajuína, Teresina, v. 6, n. 3, p. 258–270, 2021. Disponível em: <https://cadernoscajuina.pro.br/revistas/index.php/cadcajuina/article/view/488>. Acesso em: 19 out. 2025.

MORAES, R. et al. Ludicidade no ensino de língua portuguesa. Educação & Cultura, v. 35, n. 2, p. 45–60, 2020.

PAULIUKONIS, L.; ALVARES, F. Abordagem interativa na aprendizagem gramatical. Letras & Linguagem, v. 18, n. 1, p. 55–70, 2020.

SACCONI, M. Consciência linguística e ensino da gramática. São Paulo: Editora ABC, 2022.

