

# O JOGO DA LÍNGUA

## GAMES DE MORFOSSINTAXE

*Cristiane Dall' Cortivo Lebler*  
cristiane.lebler@gmail.com

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

**Resumo:** Preparar estudantes de Letras para uma atuação docente que alie didática e conhecimento teórico é um desafio com o qual se deparam os cursos de formação de professores. A recomendação das *Diretrizes Curriculares Nacionais* é que a convergência entre teoria e prática deva acontecer desde os primeiros semestres do curso, seja nas disciplinas específicas, seja nas disciplinas de formação geral. Assim, este capítulo tem como objetivo apresentar uma experiência de produção de jogos de Morfossintaxe, realizada no curso de Letras de uma universidade comunitária do interior do Rio Grande do Sul, com vistas a transpor os conhecimentos específicos da área para o campo pedagógico. Nossa metodologia consistiu em um estudo detalhado da morfologia da língua portuguesa e sua consequente transformação em objeto de ensino, por meio da produção de diferentes materiais didáticos. Foram produzidos oito jogos, quais sejam: *Morfocassino*, *Caçafixos*, *Se vira nos 30*, *Stop*, *Morfolândia*, *Cubo Mágico*, *Qual é a música?* e o *Quebra-cabeça morfossintático*. Além de gerarem produtos que poderão ser usados futuramente pelos próprios estudantes, eles mesmos tiveram a oportunidade de testar seus conhecimentos, por meio do uso dos jogos criados por meio dessa atividade.

**Palavras-chave:** Língua Portuguesa, Morfossintaxe, Formação de professores, Gamificação.

## DISTRIBUINDO AS CARTAS

Pode parecer estranho iniciar este capítulo, inserido em uma obra que trata de “inovação na educação”, abordando o tema “formação de professores”. Isso porque, para nós, uma boa formação de professores, tanto no seu aspecto teórico quando didático, é o primeiro passo para a revolução na educação com a qual todos nós, brasileiros, tanto sonhamos. Essa renovação na formação de professores diz respeito a uma profunda reinvenção dos cursos de licenciatura brasileiros, não só pela necessidade de abandonar sua tradição bacharelesca, mas também pela necessidade de adequar-se aos novos tempos, à nova sociedade e às novas linguagens e formas de comunicação, em se tratando especificamente da área das linguagens.

Nesse esteio, muitas instituições de ensino superior têm realizado investimentos de todas as ordens para renovar metodologias, abordagens e formas de interação, buscando trazer esse “novo” para suas salas de aula e modificar o perfil de seus egressos.

Além da renovação das metodologias e das abordagens, tem-se mostrado necessário, também, um novo arranjo curricular, que deixe para trás a tradicional formação 3 + 1 (três anos de disciplinas voltadas para o bacharelado e 1 ano de disciplinas destinadas ao campo da educação) (GATTI, 2010), e pensar a atuação desse profissional desde o primeiro dia de ingresso no curso superior. Diversos esforços têm sido realizados, inclusive, nas políticas públicas de formação docente, tais como as *Diretrizes Curriculares Nacionais*, definidas pela Resolução nº 2, de 1º de julho de 2015, que têm como um de seus princípios para a formação de profissionais do magistério da Educação Básica, em seu artigo 3º, parágrafo 5º, inciso V, “a articulação entre a teoria e a prática no processo de formação docente, fundada no domínio dos conhecimentos científicos e didáticos, contemplando a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão”.

Essa articulação pode-se dar, pelo menos, de duas formas: por meio da participação em projetos como o *Programa Institucional de Iniciação à Docência* e o *Residência Pedagógica*, fomentados pelo Ministério da Educação, que visam a fazer com que o estudante tenha contato, desde o primeiro semestre do curso de Licenciatura, com o ambiente escolar; e/ou por meio de um desenho curricular que privilegie, em todo o percurso formativo, a reflexão e a articulação entre

teoria e prática. É neste contexto que se insere este trabalho, que tem como objetivo relatar uma experiência realizada em um curso de formação de professores na área de Letras de uma universidade comunitária do interior do Rio Grande do Sul.

Com o objetivo de promover a articulação entre teoria e prática, foi proposta uma sequência didática que teve como finalidade estudar aspectos teóricos acerca da morfossintaxe da língua portuguesa que, posteriormente, foram gamificados pelos alunos, com vistas à produção de materiais pedagógicos. A ação, ao mesmo tempo que buscou proporcionar aos estudantes experimentar novas metodologias de ensino de língua, também se qualifica como importante para a formação desses profissionais, futuros professores, já que há uma transposição a ser feita entre o conteúdo a que tiveram acesso no nível superior e aquilo que efetivamente deve ser objeto de ensino-aprendizagem no Ensino Básico.

Para que possamos atingir nosso objetivo, nosso percurso inicia pela descrição de aspectos fundamentais para a compreensão da estrutura da língua portuguesa, que foram gamificados, passa pela descrição metodológica, que ilustra a sequência didática proposta, apresenta os resultados obtidos e sintetiza-os nas considerações finais.

## CONHECENDO O JOGO

Falar é uma atividade tão natural que muitos de nós nunca nos questionamos sobre quais mecanismos exatamente estão envolvidos na aquisição e no uso de uma língua. Nos estudos linguísticos, o campo de pesquisa chamado “Aquisição da linguagem” se dedica tanto às descobertas relativas à aquisição da língua falada quanto à aquisição e ao desenvolvimento da língua escrita. A distinção da aquisição das duas modalidades de uso de uma língua é pertinente na medida em que se trata de dois processos diferentes: um natural, pois acontece sem que seja oferecido um ensino explícito para que se tenha sucesso – a aquisição da língua oral – e outro “artificial”, já que necessita de intervenção escolar para que aconteça – a aquisição do código escrito.

Em razão do objetivo deste trabalho, não detalharemos as especificidades de cada processo. Convém lembrar, apenas, que são várias as teorias que os explicam. Mencionamos rapidamente três delas: o *Behaviorismo*, que acredita que a linguagem é um comportamento a ser “aprendido”, como qualquer outro comportamento humano ou animal; o *Inatismo*, cuja fundamentação principal encontra respaldo em uma concepção biológica da aquisição da linguagem –

para esta corrente, nascemos biologicamente programados para aprender a falar uma língua; e o *Sociointeracionismo*, que afirma que a aquisição da linguagem é impulsionada pela necessidade de interação social.<sup>1</sup>

Essas teorias dão conta da aquisição dos vários aspectos de uma língua, tais como os pragmáticos, os discursivos, os textuais, os sintáticos, os morfológicos e os fonológicos. Cada um desses aspectos se refere a um nível de análise da língua: o da interação social, o dos discursos que circulam na sociedade, o da estruturação de textos, o da estrutura das frases, levando em consideração a combinação das palavras, o da estrutura das palavras, levando em conta a combinação de morfemas, e o da estrutura sonora, levando em consideração a combinação de fonemas. Cada um desses níveis é composto por uma série de elementos e de regras que especificam as suas possibilidades de combinação. Assim, a aquisição da modalidade oral de uma língua consistiria na aquisição desses padrões de funcionamento, também conhecidos como regras.

O termo “regra”, no contexto dos estudos linguísticos, tem o sentido de “regularidade”, ou seja, remete a padrões estruturais e combinatórios que se repetem e que são passíveis de sistematização. Assim, o ensino de língua portuguesa na Educação Básica tem como papel fundamental fazer com que o estudante tome conhecimento dessa estrutura que ele já domina implicitamente, uma vez que é usuário da língua, mas sobre a qual não dispõe de conhecimento metalinguístico. A título de comparação com outro campo da ciência, em química, os estudantes entram em contato com um conhecimento teórico a respeito, por exemplo, da composição da substância água, seus átomos e suas características físico-químicas. Apesar disso, em seu cotidiano, usam a água para as mais diferentes funções – não é necessário um conhecimento teórico para isso. Assim, tanto no caso do ensino de língua portuguesa quanto no caso do ensino de química, o que se deseja é que o estudante se torne letrado e que possa conhecer e interagir com o mundo que o rodeia – o conhecimento científico que a escola lhe proporciona é fundamental para isso<sup>2</sup>.

No caso específico do relato em tela, os aspectos estruturais da língua que foram objeto de estudo e de transposição didática dizem respeito ao componente

---

<sup>1</sup> Para detalhes acerca dessas e de outras correntes teóricas, recomendamos a leitura de *Teorias de aquisição da linguagem*, de Ronice Müller de Quadros e Ingrid Finger.

<sup>2</sup> Há uma importante e extensa discussão acerca do ensino de língua, dos métodos e do objeto que efetivamente deva ser levado para a escola, que, entretanto, não será abordada neste trabalho.

morfológico da língua, suas regras e seus elementos, os quais passamos a descrever a seguir.

## As possibilidades combinatórias

O nível morfológico da língua dá conta do estudo da palavra – ainda que essa unidade, apesar de fácil reconhecimento, seja de difícil definição. Qual é, exatamente, a extensão dessa unidade? Quais são seus elementos morfológicos constituintes? E seu aspecto semântico? Do ponto de vista fonológico, por exemplo, diz-se que *cavalo* e *cavá-lo* constituem, ambas, uma única palavra, já que, nos dois casos, há apenas um acento (ou uma sílaba tônica). Já do ponto de vista morfológico, podemos apontar pelo menos duas diferenças: ambas pertencem a classes gramaticais distintas – a primeira é um substantivo; a segunda, um verbo seguido de pronome. A primeira, sofre flexão de número e gênero; enquanto a segunda sofre flexão de tempo e modo, número e pessoa.

O ponto de vista adotado neste trabalho convergirá para a consideração de que a palavra pode ser constituída por três tipos de morfemas, que são os elementos formativos mínimos: afixos, desinências e raiz (BASÍLIO, 2007). Os processos responsáveis pela formação das palavras são de três tipos: a derivação e a composição, responsáveis pela renovação e pela ampliação do léxico, e a flexão, responsável por gerar diferentes formas para uma mesma palavra. *Casebre* é um exemplo de derivação da palavra *casa*, em que são unidos um radical e um sufixo; *passatempo* é um exemplo de composição, processo que cria palavras a partir de vocábulos já existentes na língua, unindo, portanto, dois radicais.

Já a flexão tem o papel de prover diferentes formas de um mesmo vocábulo: plural e singular, masculino e feminino, no caso dos nomes; flexão de tempo e modo, número e pessoa, no caso dos verbos. Em todos os casos, trata-se da combinação de elementos estruturais em um número limitado para a criação de uma quantidade muito maior de vocábulos. Isso é possível graças à produtividade da combinação desses elementos, denominada por Martinet de “dupla articulação da linguagem” (KEHDI, 2006).

A primeira articulação é aquela que combina os menores elementos de uma língua capazes de distinguir significação – os *fonemas*. No caso do português, observemos palavras como *mala* e *sala*. Os únicos segmentos que são distintos nesses vocábulos são os fonemas /m/ e /s/, combinados com a sequência /-ala/. Os fonemas /s/ e /m/ não são, por si próprios, dotados de significado, mas sua alternância é responsável pela mudança de significado. A segunda articulação da língua descrita por Martinet é a que interessa neste trabalho e diz respeito às

menores unidades da língua dotadas de significado – os *morfemas*. Tomemos os seguintes exemplos: *casa* e *casas*. Neste caso, o morfema *-s* tem um valor distinto daquele presente em *sala*: aqui, seu valor é de *plural*, seu significado é *mais de um*. No caso da estrutura da língua, não é só a presença de elementos que é significativa, mas também a sua ausência. Retomando a palavra *casa*, sabemos que ela expressa apenas uma unidade pela ausência da *desinência de número -s*. No caso dos verbos, as formas *fala* e *falamos* se distinguem pela ausência/presença da desinência de número e pessoa *-mos*, a qual indica *primeira pessoa do plural*. Sua ausência indica que a forma verbal se refere à *terceira pessoa do singular* do verbo *falar*.

Esses exemplos ilustram que, a partir de um número limitado de segmentos – no caso deste relato, os morfemas – é possível criar um número muito grande de palavras. A descrição a seguir é fundamental para compreender os jogos que foram criados e para desenvolver novos modos de explorar a morfologia de uma língua – a aplicação poderá se dar também no ensino de uma língua estrangeira, já que os processos de flexão, derivação e composição estão presentes em inúmeras línguas.

## As principais jogadas

O termo “morfologia” é derivado das formas gregas *morphê*, que significa “forma”, e *logos*, que significa “estudo”. Assim, a morfologia, no campo dos estudos linguísticos, diz respeito ao estudo das formas dessa língua, mais especificamente, aos “padrões de formação das palavras com base em morfemas” (GUIMARÃES et al., 2014, p. 201).

Os principais grupos de morfemas, conforme afirmado anteriormente, são os *radicais*, responsáveis pela significação básica das palavras, as *desinências*, acrescidas após o radical, e os *afixos*, desprovidos de autonomia morfossintática e divididos em dois grupos: os *prefixos*, que são acrescidos antes do radical, e os *sufixos*, que são acrescidos após o radical. Os processos de acréscimo de morfemas ao radical são de dois tipos: o flexional e o derivacional. Vejamos cada um deles.

### Morfologia flexional

Os morfemas flexionais são aqueles que apenas podem aparecer após o radical e têm um papel morfossintático, uma vez que seu acréscimo cumpre a função de ajustar o lexema ao contexto sintático. Podem ser nominais ou verbais, conforme segue:

## Flexão Nominal

No caso dos nomes, as desinências responsáveis pelos processos flexionais são as que expressam o gênero gramatical (feminino ou masculino) e o número gramatical (singular ou plural). As desinências prototípicas para a expressão do gênero são -a, para o feminino, e -o, para o masculino<sup>3</sup>, embora existam outras que também cumpram essa função<sup>4</sup>. Já para a expressão do número, a desinência prototípica é -s, embora em palavras terminadas em consoantes, encontremos a forma -es (o acréscimo do “e” se deve à necessidade de criação de uma nova sílaba que, de acordo com o padrão do português, deve ter como núcleo uma vogal).

## Flexão Verbal

Do mesmo modo que os nomes, os verbos sofrem processos flexionais, os quais não criam novas palavras, mas novas formas de uma mesma palavra. No caso dos verbos, os morfemas flexionais são de dois tipos: expressam tempo e modo; número e pessoa. Para o conjunto completo dos morfemas flexionais dos verbos, ver Kehdi (2006, p. 36). Exemplificamos, a seguir, como os morfemas flexionais verbais se combinam para a expressão do tempo e do modo, do número e da pessoa. Tomemos, para isso, o verbo *falar*. Observe as abreviações: R = radical; VT = vogal temática; DI = desinência de infinitivo; DMP = desinência modo-temporal; DNP = desinência número-pessoal.

---

<sup>3</sup> Muito tem-se discutido em torno do chamado gênero neutro, representado pelos caracteres @, x ou e, em palavras como *menin@s*, *meninxs* ou *menines*. Apesar de se tratar de um tema relevante, não consideraremos esses caracteres usados para neutralização do gênero, uma vez se trata, aqui, do estudo do gênero gramatical e do modo como a língua, por meio de suas formas, expressa esse gênero.

<sup>4</sup> Para uma relação completa dos processos e dos morfemas flexionais de gênero, sugerimos consultar Bechara (2010).

Quadro 1: exemplos de flexão verbal e suas respectivas desinências.

1.	fal- R	-a- VT	-va- DMT	-mos DNP	Neste caso, -va- é a desinência que indica o pretérito imperfeito do indicativo, e -mos indica a primeira pessoa do plural
2.	fal- R	-a VT	∅ DMT	∅ DNP	Neste caso, o verbo está flexionado na terceira pessoa do singular, do presente do indicativo. Os morfemas zero ocupam o lugar da desinência modo-temporal e número-pessoal
3.	fal- R	-a- VT	-rá- DMT	-s DNP	Neste caso, -rá- é a desinência que indica o futuro do presente do indicativo, e -s indica a segunda pessoa do singular
4.	fal- R	-a- VT	∅ DMT	-s DNP	Neste caso, o morfema zero ocupa o lugar da desinência modo-temporal, e a desinência -s indica a segunda pessoa do singular

Fonte: a autora.

## Morfologia derivacional

Os processos derivacionais da língua são aqueles responsáveis pela ampliação e renovação do léxico. Por meio deles, não são criadas formas para uma mesma palavra, mas novas palavras por meio de combinação de diferentes formas. São vários os processos derivacionais, entretanto, daremos destaque, aqui, a apenas três deles: a derivação prefixal, a derivação sufixal e a derivação parassintética, que foram as privilegiadas na construção dos jogos que são objeto de relato neste trabalho.

### *Derivação prefixal*

Ocorre quando, ao radical, é acrescido um prefixo, como in-; des-; re-, entre outros.

Exemplos: *in+feliz = infeliz*

*des+ligar = desligar*

*in+justo = injusto*

### *Derivação sufixal*

A derivação sufixal é muito produtiva em língua portuguesa, graças à grande quantidade de sufixos existentes. Ela acontece quando ao radical é acrescido um sufixo, como -vel; -ado; -oso; -ar; -mente, entre inúmeros outros:

Exemplos: *am(a)+vel = amável*  
*feliz+mente = felizmente*  
*gost(o)+oso = gostoso*

### Derivação parassintética

Ocorre quando simultaneamente são acrescentados um prefixo e um sufixo ao radical, de forma que a exclusão de um ou de outro redunde em uma palavra inexistente na língua portuguesa.

Exemplos: *Esclarecer* – não existe o adjetivo *\*esclaro* nem o verbo *\*clarecer*.

*Azular* – não existe *\*azulo* nem o verbo *\*zular*.

Definidos os processos de formação e de flexão das palavras, passamos ao relato da experiência que é objeto deste trabalho.

## DEFININDO AS REGRAS

A experiência objeto de relato neste capítulo aconteceu na disciplina de Morfossintaxe I, ministrada para o terceiro semestre dos cursos de Letras em suas três habilitações (Português, Português/Inglês e Português/Espanhol), em uma universidade comunitária do interior do Rio Grande do Sul. A disciplina tem carga horária de 60 horas e aborda os seguintes temas: estrutura morfossintática do português, análise morfossintática do português, e processos sintáticos na definição do vocábulo. Quando ofertada, em 2018/1, a disciplina contou com 35 alunos matriculados.<sup>5</sup>

A metodologia empregada na produção dos jogos se deu por meio das seguintes etapas, que foram distribuídas em uma sequência didática de seis encontros de 4 horas-aula cada: estudo dos aspectos teóricos acerca da morfologia da língua portuguesa, que se desenvolveu durante os três primeiros encontros, aliado à discussão acerca do ensino-aprendizagem da gramática no nível básico de ensino, especialmente considerando o tema em foco; reunião, na sala de metodologias ativas das licenciaturas da respectiva instituição, para a confecção dos jogos (dois encontros); e socialização dos jogos produzidos (em um encontro).

---

<sup>5</sup> Registro aqui um especial agradecimento aos estudantes matriculados na disciplina por voluntariamente terem doado seus jogos para a redação deste trabalho.

Figura 1: Produção dos jogos pelos grupos.



Fonte: arquivo pessoal.

Especificamente para a produção dos jogos, foram dadas as seguintes instruções: organização dos estudantes, livremente, em grupos de mais ou menos 5 integrantes; pesquisas a respeito das possibilidades de jogos a serem criados tendo em vista o conteúdo a ser gamificado; escolha do público a quem se destinam os jogos (Ensino Fundamental II ou Ensino Médio); criação conceitual do jogo; seleção dos materiais (canetinha, papel, cola, tesoura, gravura, entre outros) para a confecção do jogo; confecção do jogo; redação de um manual, no qual deveriam ser descritas as regras de uso e testagem do jogo criado para sua posterior validação.

Após a criação dos jogos, seguiu-se um encontro, o último da sequência didática, em que cada grupo apresentou para a turma o(s) jogo(s) que havia(m) sido criado(s) e, em seguida, convidaram os colegas para jogar.

## O RESULTADO DA RODADA

Desta proposta, resultaram 8 jogos, os quais são descritos e ilustrados a seguir.

### Morfocassino

Este jogo é constituído por três discos giratórios, dispostos em sequência: o disco à esquerda, na Figura 3, contém os radicais das palavras; o disco superior, à direita, contém os prefixos; e o disco inferior à direita contém os sufixos. O jogador deve girar os três discos e tentar formar uma palavra existente na língua portuguesa.



## Morfolândia

Trata-se de um jogo de tabuleiro, que pode ser jogado em grupos de até seis pessoas. As cartas contêm perguntas a respeito da morfossintaxe do português. Aos jogadores que acertam as respostas às perguntas contidas nas cartas é permitido avançar na trilha. Como todos os jogos de tabuleiro, há casas em que são oferecidos bônus ou “punições”. Ganha o jogador que primeiro chegar à última casa.

Figura 4: Cubos mágicos.



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 5: Morfolândia.



Fonte: arquivo pessoal.

## Qual é a música?

A temática central do jogo é a derivação. Para que a dinâmica do jogo ocorra da melhor maneira, é necessário que a turma seja dividida em grupos, levando em consideração a quantidade total de alunos presentes em sala de aula. Seguindo uma sequência, cada aluno terá a chance de retirar uma ficha, que deve conter dois lados: um com a atividade, voltado para baixo; e outro com um número, voltado para cima. Todas as atividades relacionam prefixos e sufixos a músicas brasileiras a serem executadas em tempo determinado pelo professor. Caso o estudante não consiga realizar a tarefa no tempo determinado, cabe aos próximos jogadores a oportunidade de executá-la. A equipe vencedora é aquela que, ao final da brincadeira, conseguir uma pontuação maior, decorrente da quantidade de vezes que conseguiu terminar a atividade de forma completa dentro dos termos propostos.

## Caçafixos

O jogo Caçafixos tem como temática a derivação. A sua dinâmica requer a divisão da turma em equipes, cujo número de participantes pode variar de acordo com o total de alunos. Em uma carteira, estarão distribuídas diversas tirinhas impressas e, a cada rodada, um novo representante de cada equipe se direcionará ao local para pegar uma tirinha. O jogador deverá, então, identificar os afixos das palavras constantes da tirinha. Esse procedimento deverá ser feito na lousa; todos os participantes que concluírem a tarefa receberão pontuação.

## Stop

A temática principal do *Stop* é a derivação. Para o jogo, não há número máximo de jogadores, mas o mínimo são dois. Inicialmente, desenha-se uma tabela em um papel para cada um dos jogadores. A primeira coluna denomina-se “radical”; as seguintes recebem um tipo de derivação, e a última é destinada a anotar a pontuação do jogador. Ao invés de definir uma letra, um radical é informado. Os participantes imediatamente devem preencher uma linha inteira da tabela com uma palavra que contenha a derivação indicada em cada coluna (ex. prefixal, sufixal etc.). O primeiro que conseguir preencher a linha referente ao radical indicado deve falar *Stop*. Neste momento, os outros participantes interrompem o preenchimento de suas tabelas e é começada a análise das respostas e a contagem dos pontos. Os jogadores dizem suas palavras ordenadamente e em voz alta. Se mais de um jogador tiver escolhido a mesma palavra para um mesmo tópico, cada um leva metade da pontuação de um acerto. Considera-se que uma resposta válida e única valha 10 pontos.



Figura 8: Caçafixos.



Fonte: arquivo pessoal.

## Quebra-cabeça morfossintático

Neste jogo, são dispostos sobre a mesa os afixos, juntamente com um conjunto de cartas, viradas para baixo, contendo os radicais com ilustrações. Os jogadores devem virar cada uma das cartas e encaixá-la no afixo correspondente dentro de um limite de tempo fixado pelo professor. Em cada acerto dentro do tempo estipulado, o jogador marca um ponto.

## Se vira nos 30

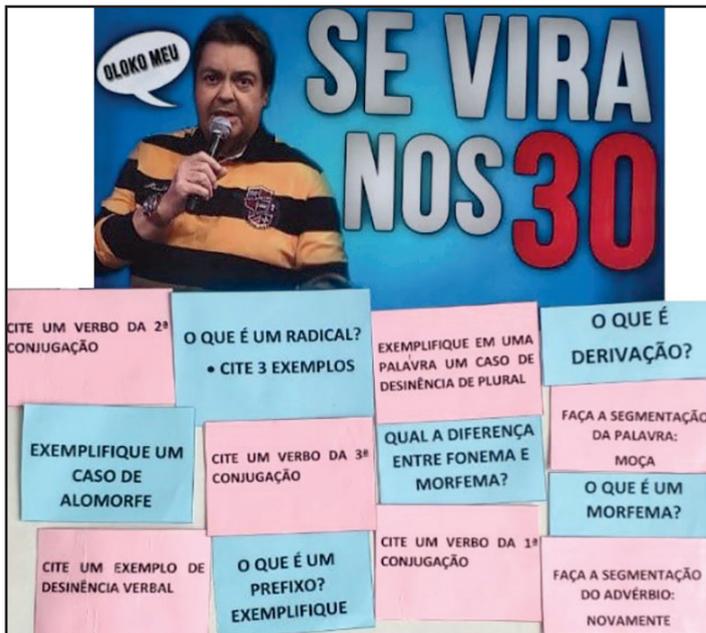
O jogo “Se vira nos 30” consiste em um desafio para os alunos. Para a realização do jogo, faz-se necessária a divisão da turma em grupos. Algumas fichas serão penduradas em um varal. Em cada uma delas, estará a ordem da atividade. Os alunos precisarão realizá-la oralmente em 30 segundos. Se o jogador cumprir a atividade, receberá dez pontos; caso não consiga, zera a pontuação e deverá escolher um integrante de outra equipe para executá-la.

Figura 9: Quebra-cabeça morfossintático.



Fonte: a autora.

Figura 10: Se vira nos 30.



Fonte: a autora.

## RECOLHENDO AS PEÇAS

Um dos propósitos das aulas de língua materna no Ensino Básico é que os estudantes conheçam a estrutura da sua língua, o modo como operá-la, tanto em suas variedades padrão quanto não-padrão. Além disso, é importante que saibam que os diversos componentes estruturais da língua, em seus diferentes níveis, atuam de forma integrada, por isso a necessidade de considerar a Morfologia e a Sintaxe de forma articulada. Para isso, os jogos podem ser uma importante ferramenta para promover o aprendizado e despertar outras habilidades, além de estimular a participação e transformar as aulas de língua portuguesa em algo cativante, contrariamente à opinião de muitos estudantes, que consideram a disciplina pouco atrativa.

Os jogos aqui propostos podem ser aplicados em turmas de Ensino Fundamental II e em turmas de Ensino Médio, dada a possibilidade de variar o seu grau de complexidade por meio das perguntas e dos desafios apresentados. Esses jogos também se constituem apenas como uma amostra do que é possível propor nesta esfera, podendo ser ampliados ou modificados.

## REFERÊNCIAS

BASÍLIO, M. **Teoria Lexical**. São Paulo: Ática, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Conselho Pleno. **Resolução nº 2, de 1º de julho de 2015**. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação inicial em nível superior (cursos de licenciatura, cursos de formação pedagógica para Graduados e cursos de segunda licenciatura) e para a formação continuada. Diário Oficial da União, Brasília, 2 de julho de 2015 – Seção 1 – p. 8-12.

FINGER, I.; QUADROS, R. M. de. **Teorias de aquisição da linguagem**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2008.

GATTI, B. A. Formação de professores no Brasil: características e problemas. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 31, n. 113, p. 1355-1379, out.-dez. 2010.

GUIMARÃES, S.; PAULA, F.; MOTA, M.; BARBOSA, V. Consciência morfológica: que papel exerce no desempenho ortográfico e na compreensão de

leitura? **Psicologia USP**, vol. 25, n. 2, 2014, p. 201-212. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pusp/v25n2/0103-6564-pusp-25-02-0201.pdf>. Acesso em: 09 fev. 2019.

KEHDI, V. **Morfemas do Português**. São Paulo: Ática, 2006.

KEHDI, V. **Formação de palavras em português**. São Paulo: Ática, 2007.