

10 A 12 DE JUNHO DE 2025



O ENSINO DE REGÊNCIA VERBAL EM UMA ABORDAGEM VARIACIONISTA: a elaboração de um jogo pedagógico para a educação básica

Welton Alves Macedo
Unimontes
welton2015alves@gmail.com
Welber Nobre dos Santos
Unimontes
welbernobre8@gmail.com
Liliane Pereira Barbosa
Unimontes
lilianepb@hotmail.com
Maria Alice Mota
alicemta@yahoo.com.br

Eixo: Alfabetização, Letramento e outras Linguagens

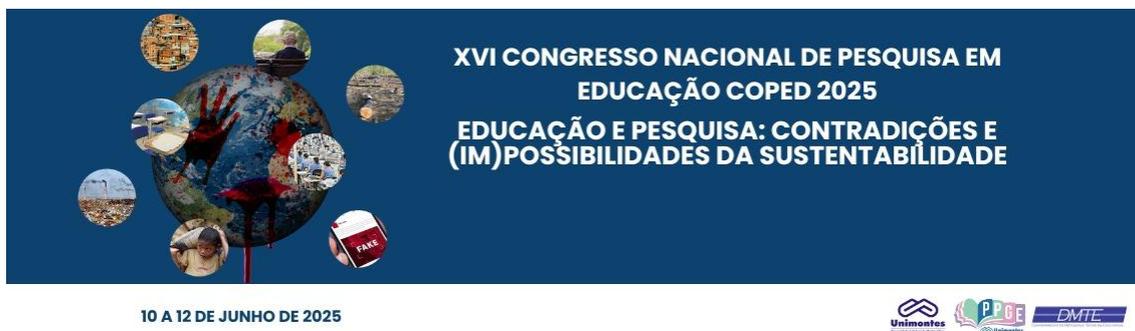
Resumo simples:

O presente trabalho discute o ensino da sintaxe de regência verbal na educação básica, em uma abordagem variacionista, a partir de uma interface entre os pressupostos teórico-metodológicos da Sociolinguística Educacional (Bortoni-Ricardo, 2014); da Linguística Aplicada (LA) (Moita Lopes, 1996) e dos estudos sobre a prática de gamificação no contexto escolar (Busarello *et al*, 2014). Parte-se da abordagem tradicional, no que diz respeito às normas que se relacionam à regência dos verbos, para, a partir desses parâmetros, elaborar um jogo pedagógico, com vistas a contribuir para o aprimoramento linguístico dos alunos, através de uma metodologia ativa. Busca-se, por meio dessa pesquisa, contribuir com as reflexões sobre o ensino de gramática em uma abordagem reflexiva, bem como sobre a elaboração de materiais didáticos inovadores que podem ser desenvolvidos no âmbito escolar.

Palavras-chave: Ensino de português; variação linguística; regência verbal; gamificação.

Introdução

Ensinar gramática nas escolas tem sido, historicamente, um grande desafio para os professores de Língua Portuguesa (LP), sendo que um dos motivos para essa dificuldade são os próprios limites e lacunas presentes na abordagem normativa da língua, que predomina nas aulas de LP. Entre os conteúdos ensinados está a sintaxe de regência verbal, que diz respeito às relações de subordinação existentes entre os verbos e os seus complementos, sendo estes introduzidos ou não pelas preposições. Fato é que, na língua em uso, nem sempre essas relações sintáticas se dão de acordo com as exemplaridades idiomáticas presentes na gramática normativa, já que a língua é dinâmica e apresenta variações. Em vista disso, considerando que a variação linguística deve ser tratada em aulas de LP e que a regência dos verbos constitui um fenômeno que revela essa dinâmica variável da língua, é que se propõe neste trabalho uma reflexão sobre a maneira como a sintaxe de regência verbal pode ser tratada a partir de um game, considerando tanto as contribuições da gramática normativa como o funcionamento da língua em uso.



Justificativa e problema da pesquisa

Tradicionalmente, ao ensinar sintaxe de regência verbal, os professores limitam esse ensino aos ditames da gramática tradicional, desconsiderando o comportamento sintático dos verbos em uma perspectiva variacionista, que leva em consideração a língua em uso. Dessa forma, faz-se necessário repensar o ensino dos fenômenos linguísticos nas aulas de língua portuguesa, tendo em vista a proposição de metodologias ativas que possam motivar o aluno a refletir mais sobre a língua que utiliza cotidianamente. Em face disso, questiona-se: *como tornar o ensino de regência verbal mais acessível e dinâmico, por meio de uma metodologia ativa e produtiva, conectada à realidade da educação básica?*

Objetivos da pesquisa

Geral: elaborar um jogo pedagógico para o tratamento da sintaxe de regência verbal em uma perspectiva variacionista.

Específicos:

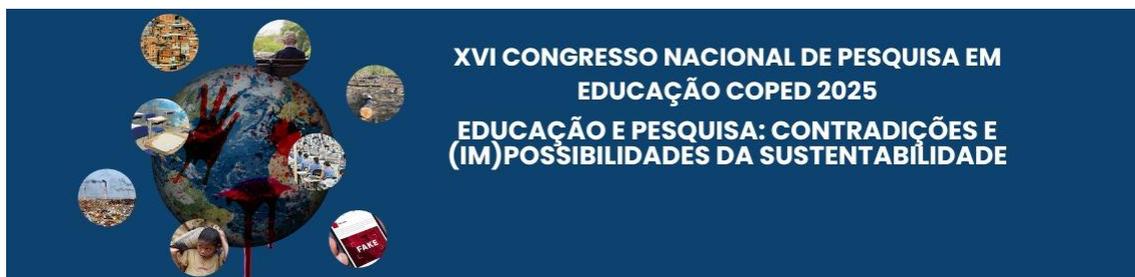
- Estudar o comportamento morfossintático dos principais verbos apresentados por diferentes gramáticas tradicionais, tendo em vista as suas possibilidades de regência;
- Refletir sobre a sintaxe de regência verbal em uma perspectiva variacionista da língua.

Referencial teórico que fundamenta a pesquisa

O arcabouço teórico reúne as contribuições da Sociolinguística Educacional (Bortoni-Ricardo, 2014), que discute o tratamento da variação linguística na escola; da Linguística Aplicada (LA) (Moita Lopes, 1996), que volta o olhar para o uso da linguagem como prática social; e dos estudos sobre a prática de gamificação na escola (Busarello, Ulbricht, Fadel, 2014), considerando a proposição de jogos como uma metodologia ativa na educação básica. Ademais, parte-se da abordagem de diferentes gramáticas tradicionais (Cegalla, 2008; Cunha; Cintra, 2016; Bechara, 2019; Rocha Lima, 2011), no que diz respeito aos principais verbos que são analisados nesses manuais quanto a sua regência.

Procedimentos metodológicos

Esta pesquisa é de cunho qualitativo e se baseia nos pressupostos da Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Portuguesa, tendo em vista que o seu produto final é um jogo pedagógico que poderá ser utilizado para o ensino de regência verbal. Inicialmente, realizou-se um estudo de diferentes gramáticas normativas, a fim de se realizar um levantamento dos principais verbos listados nesses manuais; em seguida, esses verbos foram organizados em uma planilha do Excel e analisados em relação às suas possibilidades de uso. A partir dessa seleção, elaborou-se um jogo na plataforma *Quizizz*, ferramenta *on-line* que permite a criação de jogos interativos com perguntas de múltipla escolha.



10 A 12 DE JUNHO DE 2025



Análise dos dados e resultados finais da pesquisa

Tendo em vista as especificidades desta pesquisa, obteve-se, como resultado final, um produto didático, a saber: um game que está disponível na plataforma *Quizizz* para o ensino de regência verbal na educação básica e que poderá ser utilizado por professores de língua portuguesa em sua prática pedagógica. Além disso, o estudo evidencia que é possível tornar o ensino de língua portuguesa mais atrativo para os alunos, por meio de uma metodologia ativa em que o aluno é convidado a refletir sobre a língua que utiliza em suas práticas cotidianas.

Relação do objeto de estudo com a pesquisa em Educação e eixo temático do COPED

A proposta dialoga com o eixo *Alfabetização, Letramento e outras Linguagens*, já que permite uma série de reflexões sobre o ensino de língua portuguesa na educação básica, considerando o funcionamento da língua em uso, bem como sobre a elaboração de materiais didáticos que estejam a serviço de um ensino eficiente e que dialogue com a contemporaneidade. Além disso, reforça o papel da Sociolinguística Educacional na formação de uma escola inclusiva, que respeita a diversidade linguística presente na sociedade.

Considerações finais

Conclui-se que a gamificação pode ser uma estratégia metodológica eficiente para o ensino de gramática na escola, já que o jogo pode tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos. Além disso, abordar os fenômenos gramaticais em um viés reflexivo pode contribuir para o letramento linguísticos do indivíduo, levando-o a refletir e a usar os recursos da língua de forma eficiente, nas práticas sociais.

Referências

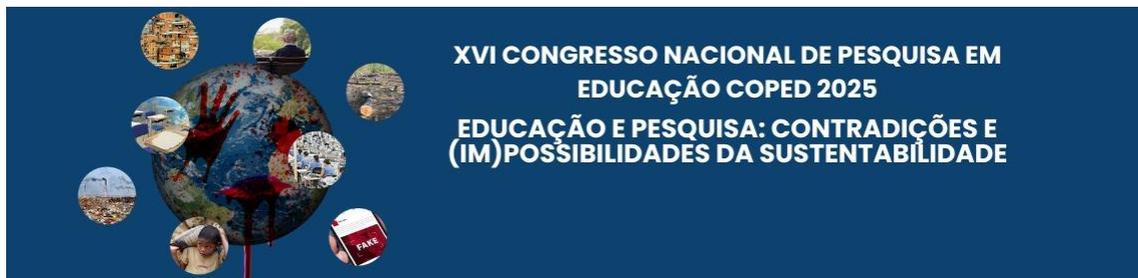
BECHARA, Evanildo. **Moderna gramática portuguesa**. 39. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2019.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Educação em Língua Materna: A Sociolinguística na sala de aula**. São Paulo: Parábola, 2014.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A Gamificação e a Sistemática de Jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. *In*: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação**. São Paulo - SP: editora: Pimenta Comunicação e Projetos Culturais LTDA – ME, 2014. p. 11-37.

CEGALLA, Domingos Paschoal. **Novíssima gramática da língua portuguesa**. 48. ed. São Paulo: Nacional, 2008.

CUNHA, Celso. **Nova gramática do português contemporâneo**. 7. ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2016.



10 A 12 DE JUNHO DE 2025



LIMA, Rocha; SILVA NETO, Serafim. **Gramática normativa da língua portuguesa**. 44. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. **Oficina de linguística aplicada**. Campinas: Mercado das Letras, 1996.