

## **DOMINÓ GRAMATICAL:**

### **O Uso do Dominó de Classe de Palavras para Fixação de Conteúdo**

Flávio do Valle Azevedo<sup>1</sup>

Izabeli da Silva Souza<sup>2</sup>

#### **Resumo**

Este artigo foi desenvolvido com base nos estudos realizados na disciplina de Metodologias Ativas, ministrada no segundo semestre de 2020, no Programa de Pós-graduação em Docência no Ensino Superior, da Universidade Geraldo Di Biase. Essa disciplina tinha como objetivo desenvolver práticas com jogos que explorassem a aquisição de áreas diversas de conhecimento. Nesse sentido, um jogo de tabuleiro chamado de “Dominó Gramatical” foi confeccionado. Por meio dele, buscou-se aplicar o tema Classes Gramaticais, da Língua Portuguesa. A escolha do conteúdo se deu por se tratar de uma aprendizagem que é realizada em níveis de ensino diferentes, o que corrobora para a facilidade do discente em fazer relações com o que já foi estudado e, muitas vezes, absorvido. Nessa investigação foi realizado um estudo experimental com uma turma de 1ª série do Ensino Médio. Inicialmente, tal prática foi pensada para ser aplicada no Ensino Superior, porém, com o advento da pandemia do coronavírus e com o estudo acontecendo de forma remota, isso não foi possível. Um formulário foi aplicado em todos os participantes envolvidos e os resultados obtidos se mostraram satisfatórios, já que contribuíram para uma aprendizagem efetiva.

**Palavras-chave:** Aprendizagem efetiva. Jogos. Metodologias Ativas. Língua Portuguesa.

---

<sup>1</sup> Docente do UGB/FERP. Especialização em Docência no Ensino Superior (UGB/FERP).

<sup>2</sup> Pós-graduanda em Gestão e Docência do Ensino Superior (UGB/FERP).