

USO DE JOGOS NO ENSINO ORTOGRAFIA.

Rosy Karine Pinheiro de Araújo; Shirley Thaysa Soares de Souza; Ana Cláudia Rodrigues
Gonçalves Pessoa

*Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: rosykarine@hotmail.com; shirleythayza.soares@gmail.com;
aclaudiapessoa@gmail.com*

INTRODUÇÃO

A escola continua apresentando dificuldades em promover o ensino do conhecimento ortográfico, que tende a ser baseado, exclusivamente, na memorização de regras ou trabalhado apenas em momento de correção de produção escrita, embora algumas pesquisas como Morais (1995), Melo e Rego (1998) já apontem inovações a esse tipo de ensino linguístico.

Quando se fala em aprendizado da ortografia são observadas algumas formas de pensamento: a criança aprende exclusivamente através da memorização; ocorre a aprendizagem sem que haja o ensino sistemático da norma; por fim, segundo os autores acima citados, a aprendizagem de ortografia se dá através de atividades que propõem situações que facilitem a formulação e explicitação de hipóteses, como também o conhecimento do que está sendo estudado.

Morais (2000) indica que a ortografia é um tema querido por poucos, segundo o autor, as dúvidas de como tratar a ortografia é o reflexo de todos os avanços que estamos vivendo na área de língua portuguesa, nos levando a formação dos alunos no que diz respeito à leitura e produção de textos como prioridade.

Baseado em Morais (1998), os professores devem promover em suas salas de aula situações de ensino-aprendizagem, onde os alunos sejam solicitados a pensar, refletir, discutir e explicar o que sabem sobre a ortografia da língua, tomando conhecimento sobre as regularidades e irregularidades da norma. Essas últimas requerem dos alunos certa disciplina em memorizá-las, já as regularidades são regidas a partir de princípios gerativos, as regras. Nesse caso, deverá haver uma tomada de consciência dos alunos sobre como essas regras funcionam.

Ao falarmos sobre conhecimento, não podemos nos referir apenas à capacidade da criança de verbalizar uma determinada regra, mas sobre sua capacidade de operar sobre tal aprendizado.

Para evidenciar e discutir a aprendizagem, Annete Karmiloff Smith, trata do processo de metacognição: como as crianças pensam e aprendem. Segundo Karmiloff Smith (1992), o objeto de conhecimento pode ser redescrito em vários níveis: implícito, explícito, explícito consciente e explícito consciente verbal.

Apoiando-se na Teoria da Redescrição Representacional desenvolvida por Karmiloff Smith, Silva (2017) compreende que o aprendiz reelabora continuamente as informações sobre a escrita correta das palavras.

Devido à falta de esclarecimento sobre o que priorizar e como orientar o aprendizado de ortografia, Almeida (2013) afirma que se abrem lacunas no ensino, principalmente ao observar a escrita de pessoas que concluíram o ensino fundamental e ainda apresentam muitas dificuldades ortográficas.

Para desenvolver um ensino mais reflexivo de modo que as crianças possam ser desafiadas a redescrever seus conhecimentos, é necessário compreender o que a criança já sabe e o que ela ainda precisa saber sobre a norma ortográfica de modo que seja possível propor desafios para que as crianças confrontem com as hipóteses já construídas e possam revê-las ou confirmá-las. Diante disso, os jogos têm se mostrado um recurso interessante que pode auxiliar o docente no ensino da ortografia. Segundo Vygotsky (2000) os jogos são

formas de potencializar a aprendizagem. Partindo dessas considerações, o objetivo deste estudo foi analisar os efeitos do uso de jogos no ensino da ortografia no 3º e 5º ano do Ensino Fundamental 1, a fim de identificar o domínio ortográfico dos alunos, de acordo com a escolaridade, antes e após o uso de jogos ortográficos.

MATERIAIS E MÉTODOS

A investigação pautou-se em uma pesquisa quantitativa/qualitativa, onde analisamos o desempenho dos estudantes relacionados ao uso do jogo para aprendizagem da ortografia que se deu a partir da análise do ditado aplicados no 3º e 5º anos. Foram selecionadas as regras contextuais que apresentaram maior quantidade de erros nas turmas que responderam ao ditado. Então selecionamos (12 alunos de cada ano), que apresentavam erros na escrita de um maior número de regras contextuais selecionadas, assim, as regularidades que passaram a ser o alvo de nossa investigação foram:

Uso do M e N no interior das palavras;

Uso do C e QU tanto no início como no fim das palavras;

Uso do R (R brando, RR e R no início de palavras).

Os jogos ortográficos foram construídos a partir das dificuldades apresentadas pelos alunos através do ditado realizado. Para a elaboração do jogo, partimos da pesquisa realizada por Almeida (2013) de onde também realizamos a adaptação de 3 jogos utilizados na nossa pesquisa. Além disso, elaboramos mais 3 jogos, sendo sempre um de classificação e um de escrita para cada regra.

Para a aplicação dos jogos, realizamos 9 sessões em cada turma (3º e 5º anos), as turmas foram divididas em pequenos grupos de 3 a 4 alunos e realizávamos as sessões dos jogos fora do espaço da sala de aula.

RESULTADO E DISCUSSÃO

Ao entrarmos nas salas, em ambas as turmas, percebemos através de expressões faciais, o quanto o ditado ainda é utilizado como forma disciplinadora, uma forma de manter o controle da turma. Por essa razão, muitas crianças ficavam com medo de realizar a atividade e serem avaliadas negativamente. Porém, após explicação dos objetivos todas resolveram colaborar.

Selecionamos 24 estudantes (12 do 3º e 12 do 5º) dentre aqueles que apresentavam dificuldades ortográficas nas regras contextuais selecionadas para esse estudo. Entretanto, apresentaremos o resultado apenas de 20 estudantes, pois tivemos 2 baixas de alunos em ambas as turmas.

Ao analisarmos os ditados percebemos que a regularidade que apresentou maior dificuldade para os estudantes foi o uso do R (R brando, R início de palavra e RR)¹ quando comparado às demais regras investigadas. Observamos, ainda, que o 5º ano (95,4%) teve um índice maior de dificuldade nessas regras, quando comparados aos alunos do 3º ano (85%).

Outras regras que apresentaram com um índice de erro grande entre os estudantes foi o uso de M/N como marca de nasalização e C/QU. Sendo assim, os jogos foram elaborados com base nessas regras.

As crianças participavam dos jogos fora da sala de aula, durante as jogadas buscávamos mediar às partidas de modo que as crianças estivessem sempre refletindo sobre a regra em questão. Os estudantes eram convidados a sempre explicitar às decisões tomadas durante as jogadas.

¹ Contabilizamos todas as regras de uso do R juntas. Esse fato aumentou o índice de erros, porém achamos importante trabalhar em bloco o uso do R porque seria uma possibilidade de realizar o contraste entre as várias regras do R, nossa hipótese era que isso poderia facilitar o processo de aprendizagem.

No momento da aplicação dos jogos, a pesquisadora, em todos os momentos, se dispõe a ler as regras do jogo e esclarecer as dúvidas. A mesma também sempre estava atenta e fazendo as devidas observações durante a aplicação do jogo, como: todos seguiam as regras lidas pela pesquisadora? Qual/Quais aluno(s) apresenta domínio sobre o jogo? O objetivo do jogo era alcançado? Como ocorria a interação e troca de informação entre os grupos, isso facilitava no desempenho? Para que essas perguntas fossem respondidas, a pesquisadora utilizava a intervenção em alguns momentos, como forma de instiga-los a interagirem durante a realização dos jogos.

Os mesmos jogos foram aplicados em ambas às turmas (3º ano e 5º ano), as duas apresentaram certa desenvoltura durante a aplicação dos jogos. Podemos ressaltar a turma do 5º ano onde a pesquisadora passou a intervir para que pudessem compreender como estavam aplicando a regra, a fim de que os alunos com dificuldades de assimilação pudessem compreender melhor.

No momento da aplicação do jogo de classificação da regra M/N, por exemplo, duas equipes não erraram nenhuma das palavras que precisaram completar, embora a equipe 3 tivesse tido um pouco de dificuldade em algumas rodadas. Para isso, a pesquisadora solicitou que as equipes 1 e 2 respondessem a algumas provocações realizadas pela mesma. Como exemplificado no extrato 1:

Extrato 1 – 5º ano

Pesquisadora: Equipes 1 e 2 encontraram algum erro nas palavras da equipe 3?

Aluno 15: sim.

Pesquisadora: E vocês? (equipe 2)

Aluno 20: Sim.

Pesquisadora: Se por acaso a equipe 3 tivessem preenchido a palavra M ao invés de N, eles acertariam.

Aluno 20: Sim.

Pesquisadora: Por que estaria certo?

Aluno 14: Porque antes de P e B se escreve M, e eu jogo futebol, professora. Sei que CAMPO se escreve com M e não com N.

Ao exemplificar que jogava futebol e sabia que a palavra CAMPO é escrita com M, na equipe 3, dois alunos levaram a mão a cabeça.

Aluna 16: Olhem, aqui tem P e antes de P se escreve M, não é isso, professora?

Pesquisadora: Isso mesmo, aluna 16.

Com essas verbalizações, a pesquisadora considerou que todo o grande grupo havia compreendido a regra.

Durante a aplicação do jogo de classificação de R/RR na turma do 3º ano, dividimos os alunos em equipes, a partir de então percebemos que uma das equipes (equipe 3), formada pelos alunos 1, 4, 7 e 10 apresentaram bastante dificuldade em manter uma alternativa verdadeira com a palavra “raposa” e começaram a entrar em conflito. Segue exemplo de verbalização abaixo:

Extrato 4 – 3º ano

No jogo de classificação “É com R ou RR?”, a pesquisadora questionou se a palavra RAPOSA era com R ou RR.

Pesquisadora: a palavra “raposa” é um R ou dois?

Aluna 7: Professora, pelo que sei é com apenas um R.

Pesquisadora: E por que é com apenas um R?

Aluna 1: Não sei, só sei que é.

Aluna 7: RAPOSA não pode ter dois RR no começo da palavra, diz a ela, tia.

Pesquisadora: O que vocês acham? (pergunta a equipe)

Todos concordam balançando a cabeça.

A partir desse momento, a pesquisadora considerou que assim como Silva (2017), que talvez uma mediação mais intensa durante a aplicação dos jogos, fizesse com que os alunos melhorassem seu domínio para as regras trabalhadas.

Com o fim das aplicações dos jogos, realizamos a reaplicação do ditado construindo então, a partir da dessa análise, uma reflexão comparativa de desempenho. Feita a análise, percebemos que no primeiro ditado 85% dos estudantes do 3º ano e 95,45% dos estudantes do 5º ano tiveram dificuldade quanto ao uso de R em início de palavras, no segundo ditado o R em início de palavra não apresentou erros por parte dos alunos, chamando a atenção para o desempenho do aluno 3 que evoluiu nessa etapa. Para o RR entre vogais, notamos que todos os alunos do 3º ano conseguiram evoluir, mas apenas 3 (três) alunos do 5º ano conseguiram o feito e 6 alunos continuaram a apresentar dificuldades. R brando, dos 4 alunos que apresentaram dificuldades no início da pesquisa, apenas o aluno 6 não evoluiu em seu desempenho.

No uso do M/N em final de sílabas, dos 18 alunos que apresentaram dificuldades nessa regra, apenas 5 alunos continuaram apresentando dificuldades, eles conseguiam verbalizar as regras, mas o desempenho não correspondeu a sua escrita, que pôde ser comprovado na reaplicação do ditado.

No uso da regra contextual C/QU observamos que os alunos 1 e 19 iniciaram a pesquisa sem apresentar dificuldades na regra e regrediram. Consideramos que esses dois alunos precisariam de um tempo maior e de ampliação de atividades para se apropriar da regra, o que poderia ser feito em situação de sala de aula. Ainda nessa regra analisamos que 5 (cinco) alunos evoluíram durante a aplicação do segundo ditado e apenas o aluno 6 continuou sem consolidar a regra.

Apesar da maior parte dos estudantes terem apresentado uma boa evolução no uso das regras, vamos discutir um pouco mais os casos que terminaram a pesquisa apresentando dificuldades específicas: os alunos 14 e 15, no ditado inicial, apresentavam dificuldades apenas nas regras R/RR e M/N e permaneceram com a mesma dificuldade no final da pesquisa. A aluna 14 apresentou bastante dificuldade nas realizações dos jogos, principalmente nos de escrita, esperava sempre pela resposta da sua equipe. Já o aluno 15 apresentou um bom desempenho em todos os jogos, o que não se refletiu na realização do segundo ditado. Consideramos assim como SILVA (2017), que talvez uma mediação mais intensa durante as sessões dos jogos, fizesse os alunos melhorarem o domínio para as regras ortográficas trabalhadas.

Três alunos regrediram diante das regras contextuais trabalhadas. Evidenciando que esses alunos precisavam de maior tempo e mais investimento, em uma situação de ensino, para superar as dificuldades. Em geral, podemos afirmar que o jogo contribuiu para o melhor desempenho dos alunos na aprendizagem da ortografia como confirma ALMEIDA (2013) e SILVA (2017) ao apresentarem, também, em sua pesquisa dados relevantes a essa confirmação.

CONCLUSÕES

Entendemos que os avanços proporcionados pelo uso dos jogos ortográficos contribuíram para um maior desempenho dos alunos, tornando o jogo um instrumento válido e motivador. Porém, se faz necessário realizar uma mediação consistente durante a aplicação de jogos e avaliar sempre os avanços de cada aluno. Pois, alguns parecem compreender os princípios gerativos durante a realização da atividade, porém, nos momentos de escrita, continuam apresentando dificuldades no uso da regra, o que revela a necessidade de um maior tempo de reflexão sobre a regra para determinadas crianças.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Tarciana Pereira da Silva. **A relação entre a mediação do docente e o desempenho ortográfico de alunos participantes de jogos de ortografia.** Recife: UFPE, 2013. Dissertação de Mestrado.

KARMILOFF-SMITH, A. 1992. **Beyond Modularity: A Developmental Perspective on Cognitive Science** Cambridge, MA: Mit. Press/Bradford Books. P. 1-29.

MELO, Kátia Leal Reis de; REGO, Lúcia Lins Browne. **Inovando o ensino da ortografia na sala de aula.** Cadernos de Pesquisa, n.105, nov. 1998.

MORAIS, Artur Gomes de **Representaciones Infantiles sobre la Ortografía Del Portuguê.** Tese de doutorado na Universidade de Barcelona para obtenção de título de doutor. 1995.

MORAIS, Artur Gomes de **Ortografia: ensinar e aprender.** 4.ed. São Paulo: Ática, 1998.

MORAIS, Artur Gomes de **Ortografia: O que temos descoberto sobre esse objeto de conhecimento? O que é preciso investigar?** Educação em Revista, n. 31, 2000.

SILVA, Cinthia Epitácio da. **Efeitos do uso de sequência didática e jogos para o ensino da ortografia.** Dissertação de Mestrado: UFPE, 2017.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores.** 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.