



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL
FACULDADE DE LETRAS**

**JOGOS DIDÁTICOS COMO INSTRUMENTO PARA APRENDIZAGEM
DA ORTOGRAFIA DA LÍNGUA PORTUGUESA: A RELAÇÃO ENTRE
ORALIDADE E A ESCRITA**

Francisca Silva Carolino de Jesus Cabral

**CASTANHAL-PA
2019**

Francisca Silva Carolino de Jesus Cabral

**JOGOS DIDÁTICOS COMO INSTRUMENTO PARA APRENDIZAGEM DA
ORTOGRAFIA DA LÍNGUA PORTUGUESA: A RELAÇÃO ENTRE ORALIDADE E
A ESCRITA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado para obtenção do grau de
Licenciado em Letras (habilitação em Língua
Portuguesa), Faculdade de Letras do
Campus Universitário de Castanhal,
Universidade Federal do Pará.
Área de concentração: Ensino e
Aprendizagem
Orientadora: Zilda Laura Ramalho Paiva

**CASTANHAL-PA
2019**

Francisca Silva Carolino de Jesus Cabral

**JOGOS DIDÁTICOS COMO INSTRUMENTO PARA APRENDIZAGEM DA
ORTOGRAFIA DA LP: A RELAÇÃO ENTRE ORALIDADE E A ESCRITA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado para obtenção do grau de
Licenciado em Letras (habilitação em Língua
Portuguesa), Faculdade de Letras do
Campus Universitário de Castanhal,
Universidade Federal do Pará.
Área de concentração: Ensino e
Aprendizagem
Orientadora: Zilda Laura Ramalho Paiva

Data de aprovação:

Banca Examinadora

_____ - Orientador

Membro
Titulação
Instituição

Membro
Titulação
Instituição

Dedico este trabalho a meus pais, pelo carinho amor e proteção que sempre dedicaram a mim, e por serem meu alicerce na minha vida. Ao meu esposo, filhos, irmãs e amigas, por fazerem a minha trajetória mais feliz e agradável e por estarem sempre ao meu lado.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela vida e por não me deixar desistir dos meus sonhos. Aos meus pais, Carlos Benedito e Maria das graças por tudo, em especial, pelo amor, sacrifício que fizeram por mim para que eu pudesse estudar.

Ao meu querido e amado esposo Nagibi Cabral, pela paciência, pelo o amor incondicional, pela companhia e dedicação a nossa família.

Aos meus queridos filhos Leandro e Bruno, pelo carinho, amor, paciência no auxílio em casa, proporcionando que meu tempo sempre fosse dedicado aos meus estudos.

As minhas irmãs, Silvana, Silmara, Simone, Maria Cintia e Luciana, que estiveram sempre na torcida, apoiando-me e fazendo-me acreditar que era possível.

As minhas amigas, Edna Ramos, Nazaré do Socorro, Maria Raimunda e ao amigo, Eric, por estarem sempre ao meu lado nos momentos decisivos da minha vida, por fazerem minha vida mais alegre e quando triste estava, nervosa, por fazerem minha vida mais feliz, a vocês meus sinceros agradecimentos.

A minha orientadora Zilda Paiva, por ser um exemplo de profissional e com passar dos dias tornou-se amiga, por tornar minha trajetória na universidade mais amena e descomplicada. Mostrar que ensinar envolve, amor, carinho, paciência, respeito, enfim, o verdadeiro sentido de ser (profissional da educação) professora, e por todas as contribuições importantes para construção desse trabalho acadêmico.

As minhas amigas do projeto de pesquisa “A Ludicidade no processo de ensino e de aprendizagem da Língua Portuguesa”, Elluane, Luana, Michely e Socorro, pelo carinho, cooperação, discussões repletas de muito conhecimento e pelas palavras de motivação, afeto, enfim, pela amizade que jamais será esquecida.

Aos professores do curso de Letras Língua portuguesa que marcaram minha vida, a todos vocês meu muito obrigada.

Agradecer aos cunhados e cunhadas, aos meus amigos e familiares, pelo carinho e companheirismo. A todos que contribuíram direta ou indiretamente para que esse trabalho fosse realizado, meus sinceros agradecimentos.

Francisca Silva Carolino de Jesus Cabral

“Como é bom olhar para trás meu Deus e ver quantas coisas eu
passei, só eu sei quanto caminhei para chegar até aqui....”

Música, A Estrada, Cidade Negra

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2. APRENDENDO COM JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA	11
2.1 Ludicidade	11
2.2. Compreendendo a importância do brinquedo e do brincar	15
2.3 O jogo na educação como instrumento para o ensino e aprendizagem: O professor como mediador	18
2.4 Dificuldades ortográficas oriundas da relação oralidade e escrita	20
2.4.1 Marcas da oralidade e sua influência nos desvios ortográficos.....	26
3. METODOLOGIA	30
3.1 O tipo e a natureza da pesquisa	30
3.2 O contexto da pesquisa.....	31
4 ANÁLISE DE DADOS.....	36
4.1 O material elaborado	36
4.1.1 A confecção da tabela do Bingo.....	39
4.1.2 O “Como jogar”	40
4.1.3 Breve reflexão sobre a prática.....	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS.....	47

RESUMO

O trabalho intitulado “Jogos didáticos como instrumento para aprendizagem da ortografia da Língua Portuguesa: a relação entre oralidade e a escrita” surgiu a partir de discussões realizadas no âmbito do projeto de pesquisa “A ludicidade no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa”, sob a coordenação da professora Dra. Zilda Paiva. Nesses debates, ressaltou-se o fato de que as dificuldades ortográficas dos alunos acontecem em diferentes níveis de ensino (do básico ao ensino superior) e que a forma como este tema é ensinado nas salas de aula, de maneira geral, não possibilita a reflexão ou a ludicidade. Nesse sentido, abordar esta temática se torna importante devido compreender que as atividades lúdicas podem oferecer aos discentes uma estrutura indispensável para seu desenvolvimento, como: ações na esfera imaginativa, motivações, criatividade e interação com o outro. Assim, definimos como objetivo geral refletir sobre a utilização de jogos didáticos no processo de ensino e de aprendizagem da ortografia de LP e, como objetivos específicos, 1) elaborar um jogo didático para auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem da ortografia, 2) verificar se os jogos didáticos podem proporcionar a aprendizagem da ortografia de forma reflexiva. Como forma de alcançar nossos objetivos, desenvolvemos uma pesquisa do tipo qualitativo-interpretativa e de natureza aplicada com base nos teóricos: Teixeira (2008), Oliveira (2009), Lüdke e André (1986) entre outros. Os resultados apontam para o fato de que os jogos educativos sobre a relação oralidade e escrita nas questões de dúvidas ortográficas podem auxiliar no desenvolvimento de uma aprendizagem reflexiva.

Palavras-chave: Aprendizagem. Jogos didáticos. Língua Portuguesa.

ABSTRACT

The work entitled "Didactic games as an instrument for learning the orthography of the Portuguese Language: the relation between orality and writing" arose from discussions carried out within the scope of the research project Ludicomics in teaching and learning Portuguese Language, under the coordination of Professor Zilda Paiva. Debates of these , it was emphasized that the orthographic difficulties of students occur at different levels of education (from basic to higher education) and that the way this subject is taught in classrooms, in general, does not allow reflection or playfulness. In this sense, approaching this theme becomes important because it understands that the ludic activities can offer the students an indispensable structure for their development, as: actions in the imaginative sphere, motivations, creativity and interaction with the other. Thus, we defined as general objective "to reflect on the use of didactic games in the process of teaching and learning the spelling of LP" and, as specific objectives, 1) to elaborate a didactic game to aid in the process of teaching and learning the spelling, 2) to verify if the educational games can provide the learning of the spelling of reflective form. As a way to achieve our objectives, we developed a research of the qualitative-interpretative type and applied nature based on the theoretical ones: Teixeira (2008), Oliveira (2009), Lüdke and André (1986) among others. The results point to the fact that the educational games about the orality and writing relationship in questions of orthographic doubts can help in the development of a reflexive learning.

Key words: Learning. Educational games. Portuguese Language.

1 INTRODUÇÃO

Qual o papel do lúdico na vida das pessoas? O que ele pode proporcionar ao ensino de língua portuguesa? Esses questionamentos iniciais nos ajudaram a refletir sobre como o jogo nos ajuda fazer novas descobertas, contribui para uma nova postura sendo ela pessoal ou profissional. Como ferramenta de ensino, o lúdico possibilita novos caminhos e novas maneiras de estudar a nossa língua materna.

Ao longo deste trabalho, pudemos nos emocionar, vivenciar e presenciar momentos mágicos que nos transformou dos dois lados, interior e exterior. Isso é a ludicidade. Ela nos proporcionar uma viagem ao passado precisamente na infância. Esse sentimento é maravilhoso.

Assim este trabalho intitulado “Jogos didáticos como instrumento para aprendizagem da ortografia da Língua Portuguesa: A relação entre oralidade e a escrita” contempla a linha da docência de língua portuguesa. Abordar esta temática se torna importante devido compreender que as atividades lúdicas no ensino da LP oferecem aos discentes uma estrutura indispensável para seu desenvolvimento, como: ações na esfera imaginativa, formação de planos da vida real, motivações, criatividade e oportunidade de aprendizagem da ortografia e interação com outro sujeito.

Nesse sentido, esta pesquisa surgiu a partir de discussões realizadas no âmbito do projeto de pesquisa “A ludicidade no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa”, sob a coordenação da professora Dra. Zilda Paiva. Nas discussões, observamos que as dificuldades ortográficas dos alunos na LP não são pontuais, mas acontecem em diferentes escolas, em diferentes regiões e níveis de ensino, do básico ao ensino superior. Por isso, questionamos- nos, de que forma os jogos didáticos podem auxiliar na aprendizagem da ortografia da LP?

Com base nesse questionamento, definimos como o objetivo geral “refletir sobre a utilização de jogos didáticos no processo de ensino e de aprendizagem da ortografia de LP” e, como objetivos específicos, 1) elaborar um jogo didático para auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem da ortografia, 2) verificar se os jogos didáticos podem proporcionar a aprendizagem da ortografia de forma reflexiva.

Como forma de alcançar nossos objetivos, desenvolvemos uma pesquisa do tipo qualitativo-interpretativa e de natureza aplicada com base nos teóricos: Teixeira (2008), Oliveira (2009), Lüdke e André (1986) entre outros.

Este trabalho está estruturado a partir de quatro seções: A primeira é esta Introdução; a segunda diz respeito às teorias referentes à temática do trabalho: ludicidade, jogos didáticos como ferramenta de ensino e aprendizagem de língua portuguesa, dificuldades ortográficas (PIAGET, 1984; KISHIMOTO, 2011; LUCHESI,2014; LEMLE,2007; BORTONI- RICARDO,2005; BAGNO,2008); a terceira refere-se à metodologia do trabalho; por fim, na última seção, apresentamos a análise dos dados.

2. APRENDENDO COM JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA

Nesta seção, refletimos sobre a importância dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino e de aprendizagem da Língua Portuguesa, mais especificamente, no ensino da ortografia.

2.1 Ludicidade

Ludicidade é qualquer atividade que nos causa prazer. Por essa razão, ela ajuda a criança a desenvolver a coordenação motora, a saber ganhar, a saber perder, a superar suas frustrações, e também a explorar o mundo. As atividades lúdicas têm papel fundamental na vida da criança, na estruturação do psiquismo, pois, no ato de brincar, ela utiliza elementos da realidade e da imaginação e começa a distinguir o real do imaginário. É através da ludicidade, portanto, que ela desenvolve, não somente a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assume variados papéis, desenvolve as habilidades cognitivas e interativas.

Por meio da ludicidade a criança vai estruturando e construindo seu mundo interior e exterior. Assim, as atividades lúdicas podem ser consideradas como um meio pelo qual as crianças efetuam suas grandes realizações através do prazer, além de, por meio delas, expressarem a si próprias, suas emoções e fantasias. A ludicidade é um instrumento de estimulação para a prática utilizada em qualquer etapa do desenvolvimento da psicomotricidade. É uma forma global de expressão que envolve todos os domínios da natureza. Ela apresenta grandes benefícios no ponto de vista social, individual e didático. Para a criança, as brincadeiras lúdicas desenvolvem a criatividade e a espontaneidade do sujeito. A esse respeito, Luckesi (2014, p. 13) afirma que,

usualmente, quando se fala em ludicidade, se compreende, no senso comum cotidiano, que se está fazendo referência às denominadas “atividades lúdicas”, tais como *brincadeiras infantis* (comumente ampliadas – de modo impróprio – para “brincadeiras de adultos”, de modo comum, sob a forma de “mal gosto”, tais como “pegadinhas”, “tirar um sarro do outro”, ou como essa conduta vem sendo denominada mais recentemente, *bullyng*), *entretenimentos*, *atividades de lazer*, *excursões*, *viagens de férias*, *viagens para grupos* (usualmente para aposentados e idosos) (LUCKESI, 2014, p.13).

Por sua vez, para Almeida (2007) o termo lúdico referia-se ao ato de jogar, brincar. Depois a definição de ludicidade deixou de ser simplesmente o sinônimo de jogo; ela é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão e nem como sinônimo de prazer. A brincadeira de “ pular corda” para uma pessoa como, por exemplo, minha irmã, não é lúdica, pois, ao brincar, ela caiu e torceu o pé, por isso essa atividade não propicia a ela um estado de “plenitude de experiência”. Já para Francisca é uma “atividade lúdica, pois, nessa atividade, ao brincar, sente-se inteira, plena, flexível, alegre saudável”. Por isso, as atividades de jogar, de brincar, exigem um estado de inteireza do sujeito que vivencia a ação. Assim, para Luckesi (2014), uma atividade lúdica poderá ser lúdica e divertida. Mas poderá não ser lúdica, pois como vimos depende do estado interno do sujeito.

Nesse sentido, uma aula lúdica não precisa ter jogos ou brinquedos. Fortuna (2011) entende uma aula lúdica como uma atividade inspirada, na qual as características da brincadeira estão presentes. Por isso, o que traz a ludicidade para sala de aula é “atitude” lúdica do docente e dos discentes. A responsabilidade em assumir essa postura exige tanto do adulto quanto da criança, sensibilidade, envolvimento, ou seja, uma mudança interna, e não apenas externa; isso implica mudança cognitiva e afetiva.

Em uma atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, isto é, o que ela resulta, mas a própria ação do jogo, o momento vivido. O lúdico deve também permitir a quem o vivencia, momentos de encontro consigo e com outro, vivências de fantasia e de realidade, além de experiências de autoconhecimento, conhecimento de si e de olhar para o outro.

De acordo com Paula (1996, p.91),

“É essencial conseguir se colocar no lugar da criança, é ter o que se pode chamar de: a percepção da criança. É necessário ao educador se libertar dos esquemas rígidos da mentalidade adulta cristalizada e reencontrar sua juventude leve e flexível”.

O jogo é o grande exercício para a aquisição do pensamento abstrato; instrumento através do qual o sujeito apropria-se do mundo e pode transformá-lo. As atividades lúdicas e o lúdico, portanto, não podem se restringir somente a colocar as crianças para brincar e trazer uma brincadeira diferente, porém, podemos trabalhar jogos de conceito de raciocínio com nossas crianças. Isso se refere à prática.

Quando falamos em atividades lúdicas, falamos de brinquedo, de brincadeira e, também, de jogos de estratégias, entre outras atividades, que são meios para avançar no desenvolvimento da criança e, também, do seu aprendizado. Pensar em lúdico é pensar em atividades pedagógicas que envolvam raciocínio, comportamento, ou seja, que envolvam o cognitivo e que levem as crianças a pensar em estratégias de jogos que vão além de uma simples brincadeira cotidiana.

Nesse sentido, Piaget (1978) reuniu os estágios de desenvolvimento cognitivo da criança do adolescente da seguinte forma:

I - Estágio da inteligência Sensório-motora – de 0 a 2 anos: Nesse estágio, o comportamento da criança é basicamente motor. Ela ainda não apresenta eventos internamente e conceitos, mas seu desenvolvimento cognitivo é constatado à medida em que os esquemas são construídos. De acordo com a teoria piagetiana, a criança nasce em um universo que ela considera primeiramente caótico, pois, para ela, os objetos desaparecem quando estão fora de sua percepção. No **recém-nascido**, portanto, as funções mentais limitam-se ao exercício dos aparelhos reflexos inatos. Dessa forma, o universo que está ao redor da criança é conquistado mediante a percepção e os movimentos, como por exemplo, a sucção e o movimento dos olhos. Progressivamente, a criança vai aperfeiçoando tais movimentos reflexos e adquire mais habilidade, chegando ao fim do período sensório-motor já se concebendo dentro de um universo mais organizado, com objetos, noção de tempo e espaço, entre os quais se situa os objetos e os eventos.

II – O Estágio do pensamento pré-operacional – de 2 a 7 anos: durante este estágio, a criança apresenta o desenvolvimento da linguagem e outras formas de representação. Mostra também um rápido desenvolvimento conceitual. O raciocínio durante esse estágio é pré-lógico ou semi-lógico. Segundo Piaget (1978), o que marca a passagem do período **sensório-motor** para o **pré-operatório** é o aparecimento da linguagem. Nessa perspectiva, a inteligência é anterior ao surgimento da linguagem e, sendo assim, Piaget(1978) considera que não se pode atribuir à linguagem a origem da lógica. Para ele, a linguagem é considerada como uma condição necessária, mas não suficiente ao desenvolvimento, ou seja, o desenvolvimento da linguagem depende do desenvolvimento da inteligência. Entretanto, o desenvolvimento da linguagem promove significativas modificações nos aspectos cognitivos, afetivos e sociais da

criança, pois possibilita as interações interindividuais e propicia a oportunidade para a criança trabalhar com representações e atribuir significados à realidade em que vive.

III – O estágio das operações concretas – 7 a 11 anos: neste estágio, a criança desenvolve a capacidade de aplicar o pensamento lógico a problemas concretos, no presente. Nesse período, o **egocentrismo** infantil, caracterizado pela incapacidade que a criança tem de se colocar no ponto de vista dos outros, que caracteriza a fase anterior, dá lugar à emergência da capacidade da criança de estabelecer reações e coordenar diferentes perspectivas ou pontos de vistas além de seus próprios e de integrá-las de modo lógico e coerente. Nesse estágio, a criança desenvolve a capacidade de interiorizar as ações, ou seja, ela começa a realizar as operações mentalmente e não mais apenas através de ações físicas típicas da inteligência **sensório-motor**.

IV – O estágio das operações formais – 11 a 15 anos: durante este período, as estruturas cognitivas da criança/do jovem atingem o patamar mais elevado de desenvolvimento, tornando-se aptas a aplicar o raciocínio lógico a todas as classes de problemas. Durante essa fase, a criança/o jovem já consegue raciocinar sobre hipóteses uma vez que é capaz de formar esquemas conceituais abstratos e executar operações mentais baseadas nos princípios da **lógica formal**. Ao chegar nessa fase, o sujeito atinge o padrão intelectual que persistirá durante a idade adulta. Porém, isso não significa que suas funções cognitivas ficarão estacionadas, mas sim que seu desenvolvimento futuro dependerá da ampliação e da profundidade de conhecimentos apoiados nos esquemas mentais desenvolvido.

Conforme as etapas que acabamos de abordar, percebemos o quanto se faz necessário que o professor conheça essas etapas para desenvolver um bom trabalho, quando ele passa a compreender os momentos de desenvolvimento da criança, começa a ter uma visão de como ocorre cada nível de desenvolvimento, e o professor passa a entender que o sujeito adquire novos conhecimentos ou estratégias que o auxiliam na compreensão e na interpretação da realidade.

Assim, o professor poderá repensar sua prática e compreender como seus alunos estão se desenvolvendo e poderá oferecer estímulos adequados para favorecer um maior desenvolvimento do indivíduo por meio do lúdico, pois sabemos que a ludicidade contribui para consciência e para efetividade. Ela ajuda na motricidade e também na sociabilidade do sujeito na relação social e cultural. A

ludicidade é importante para o ensino e aprendizagem da criança, pois ela é responsável em propiciar inúmeras maneiras de levar a criança aprender de forma motivadora e significativa, como já vimos nos quatro estágios de desenvolvimento, pois cada um deles tem sua importância em cada fase da vida.

2.2. Compreendendo a importância do brinquedo e do brincar

Para alguns estudiosos como Kiskimoto (2011), Piaget (1978), Luckesi (2014), Almeida (2007), entre outros, os jogos e o lúdico estão ligados ao significado e ao conceito de liberdade. Para se trabalhar o jogo no âmbito escolar, é importante que o professor tenha claro esses saberes a respeito dos jogos e do lúdico. Conforme os estudos de Fortuna (2011), com base em Kiskimoto (2011), as palavras jogo, brinquedo e brincadeira no Brasil são, em geral, utilizadas de forma indistinta, ou seja, com o mesmo sentido. Isso porque são parecidos em suas ações, conforme Almeida(2007,p.88) postula

É assim que compreendemos que é no jogo e na brincadeira que o ser humano aprende, desde cedo, a interagir com o outro, a respeitar as regras de conduta e do compartilhamento social, superando o egocentrismo do “eu” para atingir a plenitude da maturação social que se dá na relação de reciprocidade com o outro e com o mundo. Liberdade não é, portanto, simples transgressão, ao contrário, é o exercício da sabedoria da vida em grupo (ALMEIDA,2007, p.88).

Apesar dessa semelhança, brinquedo e brincadeira relacionam-se mais diretamente com a criança. Por meio da brincadeira, a criança recria seu mundo. Imagina o que para ela parece real. Quanto maravilhoso é o mundo da criança. A “brincadeira” é a ação que a criança cumpre ao concretizar as regras do jogo ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Segundo Kishimoto (2011, p. 44), “a brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar”. Sendo assim, podemos dizer que a brincadeira possui aspectos fundamentais para a aprendizagem, tanto racional quanto emocional.

Por outro lado, o brinquedo, como objeto suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança e implica a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização.

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez, e de construção, exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de habilidades definidos pela estrutura do próprio objeto e suas regras (KISHIMOTO, 2011, p. 20).

O jogo tem como objetivo levar alegria às crianças, com o qual o sujeito interage com alguém ou sozinho. O brinquedo de forma lúdica se transforma: uma hora a boneca é mamãe outra hora a boneca é a filha.

Assim, então, que entendemos que a função do brinquedo está estreitamente ligada ao valor simbólico que a criança lhe confere no ato de brincar. Há, assim, uma associação de ficção e realidade que possibilita a representação do mundo por meio dos objetos, os brinquedos. Nos lembra Vygotsky (2000) que a criança, ao brincar, estabelece uma relação imaginária com o mundo interior e exterior, ao passo que o brinquedo serve de representante físico deste imaginário (ALMEIDA, 2007, p.31).

Então, sabendo que o brinquedo tem objetivo de lazer e diversão, precisamos entender que eles não surgiram há pouco tempo, mas vieram de um processo evolutivo. No passado e nos dias atuais, as crianças brincavam e ainda brincam com recursos da natureza, espiga de milho, cipó, rios, árvores, para o divertimento. Mas com passar dos anos esses brinquedos foram sendo aprimorados, as crianças foram ganhando brinquedos elaborados para se divertirem. Todos esses brinquedos são importantes para o desenvolvimento da criatividade.

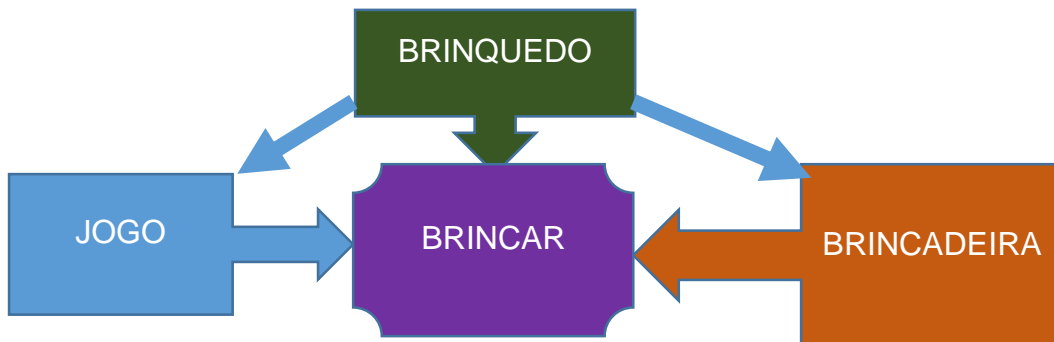
Piaget (1978), ao realizar seus estudos sobre o desenvolvimento das crianças, relata que cada pessoa, ao longo do seu desenvolvimento, atravessa estágios ou modalidades diferentes de inteligência. Nessa mesma teoria, ele pressupõe que o conhecimento é construído a partir da interação do sujeito com o ambiente, no qual ele convive.

De acordo com Junior, (1999, p.17):

O ato de brincar, a criança sente –se bela tanto quanto sente-se brincando, pois, suas escolhas são independentes dos outros, suas intenções são voltadas por uma necessidade de fazer alguma coisa. Seus gestos sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. [...] ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. (1999, p.17).

O brinquedo é peça fundamental da brincadeira, sem ele, o brincar não evolui. Por isso, a importância de motivar a criança a brincar com algum objeto que ative a sua criatividade. Esse objeto pode ser qualquer material, se ela for motivo para uma ação, torna-se para a criança um brinquedo, uma vez que tais elementos representarão seu imaginário. Um exemplo é que, ao brincar de ser professora, a criança usa pincel, quadro, o espaço que pode representar a sala de aula. Ou seja, ela cria o que ela imagina e faz tornar real. O que pode representar para o adulto um simples objeto sem nenhum valor é tido pela criança como algo de grande importância nas suas brincadeiras.

Quadro 01- Jogo, brincadeira, brinquedo, brincar



Fonte: Elaborado pela autora

Desse modo, ao avaliar cada conceito, percebemos que os quatro termos estão inter-relacionados, uma vez que o jogo e a brincadeira remetem ao brincar, já o brinquedo é o suporte que permite o brincar do sujeito.

2.3 O jogo na educação como instrumento para o ensino e aprendizagem: O professor como mediador

Analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras na educação é muito importante, pois através da ludicidade as crianças aprendem se divertindo. No entanto, trabalhar o lúdico exige do professor um compromisso, dedicação, carisma, afeto, pois deve ser uma educação pautada em um ensino para além da sala de aula. Ou seja, está muito além de transmitir conhecimentos, trata-se, portanto, de um ato de amor e precisa ser transformado de forma recíproca. Nesse sentido,

acreditamos e defendemos que há de trilhar pela perspectiva de um docente que aposte na ideia do professor reflexivo. ... em um processo pedagógico é assumir uma ação contínua, mutável, contextualizada histórica e socialmente, que se transforma em ato político na prática cotidiana de aprender a ensinar. (NASSAR, 2011, p.16).

Sabe-se que, muitas vezes, por não analisar e organizar a sua prática, os professores deixam que os as crianças joguem e brinquem sem ter um mínimo de cuidado com essas ações. Por isso, uma aula lúdica é denominada por Fortuna (2011, p.88) como uma atividade “ludiforme”, pois “contém características lúdicas, como comprometimento, estabilidade e progressividade, embora lhes falte o caráter não funcional da ludicidade propriamente dita, isto é, o fim em si mesmo”. Logo, a autora se reporta a termos de improdutividade e gratuidade.

Importante dizer que não é nosso objetivo utilizar o jogo como passatempo neste estudo. Muito pelo contrário, já conhecemos seu valor e suas características diante do contexto educacional, e sua importância em despertar no adolescente várias aprendizagens e contribuições para o desenvolvimento dos estágios formais do sujeito por meio do jogo educacional.

De acordo com Kishimoto (2011) o brinquedo educativo não é utilizado nas escolas há pouco tempo, mas é utilizado desde o renascimento.

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros a partir do renascimento, o período de compulsão lúdica. O renascimento vê a brincadeira como uma conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos (KISHIMOTO, 2011, p. 32).

Dessa forma, compreende-se que, desde há muito tempo, o jogo e a brincadeira têm sido recursos muito importantes e significativos para o ensino. Essa importância é conhecida devido perceber que o brincar educativo, em situações de aprendizagem, introduz propriedades lúdicas de socialização, de paixão, de motivação e de criatividade. Por isso, não podemos, de maneira alguma, separar o jogo do ensino e aprendizagem, sabendo que ele está inter-relacionado com o aprendizado, tanto da criança quanto do adulto. Nosso objetivo é que os sujeitos possam aprender por meio do lúdico, e aprender também as regras do jogo educacional para desenvolver habilidades cognitivas, como saber ganhar e saber perder, trabalhar em grupo, aprender a dividir, saber ouvir, ser ativo, ser crítico, sendo tudo ensinado pelo professor mediado de maneira lúdica.

[...] a função educativa do professor precede o caráter lúdico de ensinar com prazer, com satisfação e com objetivos claros e concisos, sempre com foco no desenvolvimento de capacidades e na incitação da criança ao fazer e à reflexão na ação, ou seja, para que, com metas a serem alcançadas, se criem perspectivas de produção nas quais o prazer está contido na ação de produzir, de refletir, de buscar e, então, ser possível realizar as atividades sem o enfado da obrigatoriedade e da contrariedade. É, então, buscar o lúdico no exercício da realidade (ALMEIDA, 2007, p. 52).

Não é uma missão fácil. Muitos acham que trabalhar a ludicidade é simplesmente inserir a brincadeira de qualquer forma, ou seja, como se não houvesse sistematização da atividade. No entanto, o professor, ao trabalhar com os jogos e brincadeiras na educação, deve pensar a sua prática pedagógica e como a mesma será desenvolvida.

Além disso, é importante que haja uma organização e planejamento, de modo que as aulas tenham objetivos, para, assim, proporcionar a educandos uma aprendizagem significativa. Dessa forma, este trabalho prima por olhar o professor como organizador e mediador da ludicidade na educação, além de buscar compreender o seu papel e os benefícios das atividades lúdicas nesse contexto.

2.4 Dificuldades ortográficas oriundas da relação oralidade e escrita

A leitura, a escrita ou mesmo uma conversa descontraída são as formas básicas utilizadas para receber ou transmitir informações. Qualquer uma dessas atividades representa, simplesmente, o processo normal de comunicação em uma determinada língua, pois sabemos que existem muitos outros idiomas falados no mundo. Alguns deles são parecidos com português brasileiro, como o Espanhol, o Italiano e o Francês. O laço de parentesco entre essas línguas é dado por sua origem comum, todas são resultados de uma transformação da mesma língua: o latim, falado pelos povos que habitavam na antiga região do lácio no centro da Itália.

E o nosso compromisso com a língua é algo muito sério. Não só como forma de comunicação, mas também como uma maneira de preservar a cultura, os costumes e as tradições que são transmitidas aos nossos descendentes.

É importante compreender o ensino sistemático do nosso idioma, nesse caso, a Língua Portuguesa, pois é comum ouvir as expressões tal como: “seu Francisco fala muito bem ou ainda muito bonito e difícil”. “Já Eulália fala “errado” não sabe falar”. Todos nós temos uma percepção do feio, do bonito, do “certo”, do “errado”. Precisamos ficar atentos ao seu uso, pois o que a língua possui são diferentes níveis de elaboração. Nesse sentido, os casos de certo e errado são relativos, pois dependem do contexto.

Os sujeitos costumam usar uma linguagem mais solta, isto é, uma linguagem menos preocupada com os padrões de correção gramatical em situações mais informais. A língua falada, por exemplo, é utilizada, na maior parte do tempo, de maneira simples e muitas vezes falada por meio de frases incompletas, mas como o receptor geralmente está próximo, vendo tudo, ele consegue compreender a mensagem perfeitamente. Além disso, nossa fala pode ser acompanhada por gestos e expressões que facilitam o entendimento. Por outro lado, se o assunto entre os sujeitos exigir uma complexidade do nível de linguagem, é preciso acompanhá-la. Nesse caso, é exigida uma linguagem mais elaborada com vocabulário diversificado e mais específico possível.

Na língua escrita, por sua vez, não podemos gesticular e escrever devemos evitar frases incompletas, pois não terá a mesma compreensão que a língua falada. A escrita exige situações em que o falante precisa dominar os signos linguísticos, ou

seja, a grafia adequada. Nesse sentido, são as diferentes situações que irão ditar as normas linguísticas a serem empregadas. Tudo isso está relacionado à percepção que todos nós temos do nível de linguagem a ser selecionado, de acordo com a situação. Dessa forma,

Erros de português são simplesmente diferenças entre variedades da língua. Com frequência, essas diferenças se apresentam entre a variedade usada no domínio do lar, onde predomina uma cultura de oralidade, em relações permeadas pelo afeto e informalidade, e culturas de letramento, como a que é cultivada na escola. É no momento em que o aluno usa flagrantemente uma regra estigmatizada e o professor intervém, fornecendo a variante-padrão, que as duas variedades se justapõem em sala de aula (BORTONI-RICARDO, 2005, p. 37).

Nessa concepção de letramento, o erro não existe, o que existe é o desvio como o ortográfico. Desvio ortográfico é o que anteriormente chamávamos de correção de certo e de errado, ou seja, uma palavra que o aluno escreve que não está de acordo com a norma culta, era considerado “erro”. Hoje, porém, é considerado mais adequado que se denomine de desvio. De maneira geral, muitos dos desvios ortográficos são referentes à relação oralidade e escrita.

Sabemos que existe a escrita e a oralidade, ambas são modalidades diferentes de representação do nosso idioma: a língua portuguesa.

Quando lidamos com alunos que tem acesso muito limitado a norma culta em seu ambiente social, temos de levar em conta a interferência das regras fonológicas e morfológicas de seu dialeto na aprendizagem do português padrão. Os erros são previsíveis quando são conhecidas as características do dialeto em questão (BORTONI- RICARDO, 2005, p. 54).

Um sujeito, que tem pouca vivência na escrita, baseia-se muito mais na oralidade. O idioma para esse aluno é praticamente a oralidade, na escrita ele tem pouco domínio. Para ele a escrita é uma transcrição fonética da fala. O aluno escreve a palavra de acordo com sua fala. Por isso, surgem os desvios que são decorrentes da oralidade.

Ao abordar a relação oralidade e escrita, (Lemle,2007) explica que é necessário conhecer os aspectos da fala e as regras da ortografia, pois há casos na ortografia em que é preciso decorar e outras regras precisam ser compreendidas.

Fala e escrita são duas modalidades de uso da língua. Elas são um conjunto de práticas sociais. Escrita e oralidade são atividades de interação e ambas se completam em vários contextos sociais e culturais, logo, é importante saber suas

diferenças, além de que a língua escrita não é mera transcrição da fala e também não escrevemos da mesma forma que falamos.

A posição de que lidamos com práticas de letramentos e oralidade, será fundamental considerar que as línguas se fundam em usos e não o contrário. Assim, não serão primeiramente as regras da língua nem a morfologia os merecedores de nossa atenção, mas o uso da língua, pois o que determina a variação linguística em todas as suas manifestações são seus usos que fazemos da língua (MARCUSCHI, 2008, p.16).

A escrita é complexa e tem várias formas de representação dos signos linguísticos. No processo histórico, a fala antecede a escrita e estando ela inserida em nosso cotidiano, pertence a todas as classes sociais, urbana e rural. Para o aluno que começa seu processo de estudos e se depara com um abismo que separa oralidade e escrita, a língua falada apresenta uma variedade de um mesmo vocábulo, algumas mais próximas do padrão e outras um tanto mais distante e menos prestigiadas e socialmente estigmatizadas.

Na língua falada geralmente temos um interlocutor próximo, permitindo o uso de elementos não verbais (paralinguísticos). A oralidade é mais informal e muitas vezes utilizamos linguagem corporal, entonações distintas e diferentes prosódias. Mas como o receptor, na maioria das vezes está próximo, consegue compreender a mensagem perfeitamente. Por outro lado, na língua escrita não podemos gesticular e nem fazer mímicas para ajudar na compreensão. O falante precisa dominar outros elementos tais como, pontuação, acentuação gráfica entre outros elementos linguísticos.

Durante muito tempo e, ainda hoje, existem estudiosos que defendem que a fala é diferente da escrita e que a escrita seria representação superior à fala. Essa superioridade confere à escrita da norma o bom uso da língua. A fala é livre, sem um planejamento específico, apenas um meio de comunicação. Para desmistificar essa concepção, trouxemos um quadro de Marcuschi (2008)

Quadro 02- Relação fala e a escrita

Fala	<i>Versus</i>	Escrita
Contextualizada		Descontextualizada
Dependente		Autônoma
Implícita		Explícita
Redundante		Condensada
Não-planejada		Planejada
Imprecisa		Precisa
Não-normatizada		Normatizada
Fragmentária		Completa

Fonte: Elaborado pela autora

Conforme as características da fala e da escrita apresentadas no quadro, podemos inferir que ambas se dão dentro do contexto em que são utilizadas. Não há, portanto, superioridade entre polos opostos, ou seja, a fala não é descontextualizada. Se for escrever um bilhete, o sujeito escreve da maneira mais próxima em que fala. Agora, se o sujeito for escrever um trabalho acadêmico, ele poderá escrever de uma forma mais distante da fala. Como podemos ver nos exemplos e comparar.

Quadro 03- Bilhete

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro04- Artigo

Ludicidade e formação do educador

Resumo: O artigo trabalha dois temas: o que é ludicidade e a formação do educador para ensinar de modo lúdico. Ludicidade é compreendida como experiência interna de inteligência e plenitude por parte do sujeito. Para ensinar ludicamente, o educador necessita cuidar-se emocionalmente e, cognitivamente, adquirir as habilidades necessárias para conduzir o ensino de tal forma que subsidie uma aprendizagem lúdica.

Palavras-chave: Ludicidade, experiência interna, formação do educador.

Ogripiano Ludkesi
Universidade Federal da Bahia/
Faculdade de Educação
ludkesi@terra.com.br

Introdução

Já tratei algumas vezes do significado de ludicidade, contudo, fiz isso sempre tratando de outro tema afim ou paralelo, que, de alguma forma, envolvia a necessidade de clarear esse conceito, tendo por base a compreensão que vinha formulando ao longo de estudos pessoais como também ao longo dos diálogos com os estudantes de pós-graduação em educação em sala de aula. Aproveito a oportunidade do presente texto para abordá-lo de modo específico, tendo em vista, a seguir, abordar a questão da formação do

Fonte: Elaborado pela autora

Após a apresentação dos exemplos, percebemos que há diferença da fala para escrita, dependendo do contexto em que são empregadas. Um bilhete para uma “amiga” usa uma linguagem mais coloquial como o uso pronome oblíquo antes do verbo no início de frase: Me desculpe. Já no artigo científico como o de “Ludicidade e Formação do Educador” usa-se uma linguagem formal a começar pelo título ou pela utilização de termos como: abordá-lo.

Como podemos perceber o tempo todo lidamos com as palavras, seja em uma reportagem de jornal, na televisão, entre outros exemplos. Dessa forma, concluímos através dos exemplos dados, que existem características próprias da fala e da escrita. Por isso, elas não podem ser colocadas em dois lados diferentes, porém devemos observar o contexto em que elas são empregadas e perceberemos que as diferenças são menos ou quase nulas se empregadas em contextos mais próximos.

Como refere Bagno (2008, p.54), a “variação diamésica”, portanto, trata dessas relações ao se referir aos vários veículos de comunicação que a língua utiliza. O

sujeito pode estabelecer um discurso falando ou escrevendo, pois, essas duas formas de comunicação existem para que as pessoas possam interagir no contexto social.

Nesse contexto, Marcuschi (2008, p.17), explica que “sob o ponto de vista mais central da realidade humana, seria possível definir o homem como ser que fala e não como ser que escreve”. O texto enfatiza isso, pois ainda hoje existe uma certa dúvida. O que seria mais importante para o mundo? Seria a escrita, aquela que dividiu a história? Sabe-se que existem duas eras, sendo a era antes da escrita e a era pós-escrita. Se a fala é aquela que todos nós nascemos com a capacidade de falar, a criança desde que nasce automaticamente aprende a falar com a família, com a sociedade, dentre as várias situações no decorrer da sua vida.

Já a escrita é um processo mais sistemático e, geralmente, é a escola que entra com essa participação. Embora existam essas duas modalidades, Marcuschi (2008) explica que não existe superioridade nem da fala sobre a escrita e nem escrita sobre a fala, pois as duas representam o idioma, a língua portuguesa. O que seria a língua portuguesa? (BAGNO, 2007, p.19) explica que “aquilo que chamamos de *Português* não é um bloco compacto, sólido e firme, mas sim um conjunto de “coisas” que aparentadas entre si, mas com algumas diferenças”.

O Brasil é um dos maiores países do mundo em extensão territorial. Consequentemente, as variedades que chamamos de português são inúmeras. A exemplo disso, no Pará, nós falamos um português, no Rio de Janeiro é completamente diferente a variação, assim como no Nordeste etc. Quando nós ouvimos um Nordestino falar, automaticamente você identifica o lugar de origem e essa é a beleza do português.

Os alunos que chegam a escola falando “nós chegemu”, “abrido” e ele “drome”, por exemplo, tem que ser respeitados e ver valorizadas as suas peculiaridades linguístico-culturais, mas tem o direito inalienável de aprender as variantes do prestígio dessas expressões (BORTONI- RICARDO ,2005, p.15).

Por isso, o português do aluno que vem da zona rural, em sua maioria, apresenta maior influência da oralidade na sua produção textual escrita, pois são desvios ortográficos que ele apresenta, uma vez que a variante dele é um pouco mais distante da norma de prestígio urbano, da norma que vem da gramática dos livros didáticos.

Muitas vezes, o primeiro contato que o aluno tem com essa norma é quando ele inicia sua vida na escola e que ele usa o livro didático, pois, no seu meio social, ele talvez não tenha o contato com a leitura e com a escrita. Por sua vez, as dificuldades ortográficas, geralmente, surgem no momento de uma produção textual escrita, em que o sujeito precisa escrever determinadas palavras e ele se baseia no que para ele é a forma correta da língua.

2.4.1 Marcas da oralidade e sua influência nos desvios ortográficos

Diante do que foi explanado até aqui, podemos compreender que a linguagem oral e a linguagem escrita mostram características diferentes, porém encontramos marcas da oralidade na escrita. (BORTONI-RICARDO, 2006, p.37) explica que “é necessário lembrar que escrever não é apenas fazer uma transcrição fonética da fala, e nem sempre se pode atribuir um único som para cada letra”.

Como vimos anteriormente, se o aluno não tem uma boa base na escrita, ele tem dúvidas na hora da produção textual de determinadas palavras como em ditongos. A falta de um vocabulário linguístico diversificado, a falta de leitura pode contribuir para o aluno deixar marcas da sua oralidade na escrita, apresentando um maior número de inadequações.

Conforme explica Lemle (2007, p.59), o que existe nesse sentido é “a infidelidade fonética da língua escrita, para esse aprendiz que comete falhas típicas de leitura e de escrita”, conforme autora, os erros de escrita são principalmente de transcrição fonética, esse é o mais típico, características da fase da alfabetização que ainda deixa marcas da oralidade na escrita.

Muitas vezes esse aluno que fala “uma variedade diferente” daquela que a escola ensina não tem base fundamentada na leitura e escrita. Ele desconhece a norma de sistematização ortográfica de certas palavras como “açúcar”, deve-se usar ou não o r no final da palavra ou com a palavra “caixa” se usa o i ou não. São dúvidas que ocorrem com alunos do ensino fundamental, do ensino médio e do ensino superior. Quando o aluno se depara com uma palavra a qual ele não conhece a escrita, a única saída encontrada pelo sujeito é a fala. Dessa forma, surgem os desvios ortográficos.

Vários autores, como Lemle (2007) e Bortoni-Ricardo (2005), vêm se dedicando em analisar os tipos de desvios na escrita em produções textuais de, procurando compreender de que forma se originam essas inadequações linguísticas na escrita.

Conforme Bortoni-Ricardo (2005, p.42) apresenta um exemplo da escrita de um falante da zona rural, "o qu eu tô comprendenu de poco tempo pra cá é negoçu de reporti. Qu eu cumpanho nutiça, reporti de rádio e televisão, que agente morava na roça...". Como podemos analisar nesse exemplo, a variante dele em "nutiça" é mais afastada da norma considerada padrão, que geralmente vem nos livros didáticos e essa variedade é aprendida no contexto mais próximo: a família, os amigos...

[...] no processo de aquisição da linguagem, não é ensinar o vernáculo, pois este os alunos já trazem consigo ao iniciar a escolarização, pois o adquirem na sua rede primária de relações, constituída da família e vizinhos. A função da escola é justamente desenvolver outras variedades que se vão acrescer ao vernáculo básico (BORTONI-RICARDO,2005, p.49).

A influência da oralidade na escrita é uma característica de quem escreve como fala. Segundo Lemle (2007, p. 30), um exemplo desse tipo de desvio é o caso de "pato": escreve-se com "o" no final da segunda sílaba, mas, quando se pronuncia, tem som de "u". Isso ocorre em sílabas átonas finais. O mesmo ocorre na escrita de "deve", em que acontece uma assimilação da letra "e", em sílaba átona final, tem o som de /i/ e a criança acaba, muitas vezes, escrevendo "devi".

Diante dessa explicação, é importante enfatizar que não podemos desprezar a fala desse aluno que apresenta maior dificuldade, pelo contrário, a escola deve ajudar esse aluno a ampliar seu vocabulário por meio de estratégias mediadas pelo professor, em que o foco seja aprendizagem significativa desses alunos que apresentam desvios ortográficos na escrita.

É importante deixar claro que o aluno precisa saber é diferenciar que o sistema de escrita tem regras que precisam ser respeitadas assim como a fala.

Essas diferenças entre oralidade e escrita precisam ser refletidas, tal como a forma em que elas são ensinadas no espaço escolar, pois na escola o foco é na escrita correta sem reflexão sobre a oralidade. Além disso, muitas vezes o aluno sofre discriminação pela forma como falam e a forma mais fácil que alguns educadores encontram de trabalhar com a oralidade é o ensino apenas da leitura em voz alta, sem nenhuma mediação.

Por sua vez, é importante explicar que esse ensino sem reflexão é usado de forma tradicional e não contribui de forma lúdica para aprendizagem significativa do aluno. Por isso, nós pensamos em jogos didáticos que ensinam o aluno a refletir sobre a leitura e a escrita de forma significativa. Nesse sentido, Bortoni-Ricardo (2005) explica que

[...] é nossa tarefa na escola ajudar aos alunos a refletir sobre sua língua materna. Essa reflexão torna mais fácil para eles desenvolver sua competência e ampliar o número e a natureza das tarefas comunicativas que já são capazes de realizar, primeiramente na língua oral e, depois, por meio da língua escrita (BORTONI- RICARDO, 2005, p.245).

Vale ressaltar que assim como a escrita, a oralidade deve ser ensinada de forma reflexiva mostrando as características das duas modalidades, sendo importante explicar que existem vários tipos de desvios. Mas, o que será abordado neste trabalho serão os desvios que ocorrem por interferência da influência da oralidade.

Sobre o processo de ensino e aprendizagem, conforme Bortoni-Ricardo (2005), esses desvios são divididos em duas categorias. A primeira são desvios decorrentes do próprio sistema de convenções da escrita e a segunda categoria são os desvios decorrentes da interferência de regras da fala para escrita. Com relação à interferência da fala na escrita, destacamos três ocorrências:

a) Dificuldade de relacionar o som com a letra

Como refere Lemle (2007), o autor cita dois exemplos de grafia e fonema O,U,L que apesar de serem diferentes em algumas palavras elas significam o mesmo fonema. Por isso, o sujeito fica com dúvida se a palavra é escrita com U, com L ou O, tais como: a neutralização das vogais anteriores /e/ e /i/ e das posteriores /o/ e /u/ em posição pós-tônica ou pré-tônica como nos exemplos:

- ✚ “PATU” em vez de PATO
- ✚ “SOU” em vez de SOL
- ✚ “DEVI” em vez de DEVE

b) Monotongação e Ditongação:

Monotongação é o nome dado à transformação de um ditongo em vogal. Entendemos esse fenômeno como um processo de redução do ditongo que perde a semivogal nos ditongos /OU/ e /EI /é preciso dedicar muita atenção à produção de escrita desse ditongo, pois existe influência da oralidade na escrita do sujeito. Ditongação: é nome dado à transposição de uma vogal ou um hiato em ditongo.

Quadro 05 – Desvio devido à transcrição fonética

Monotongação	Ditongação
“CAXA”, em vez de CAIXA	BANDEIJA em vez de BANDEJA
“OTRO” em vez de OUTRO	CARANGUEIJO em vez de CARANGUEJO
“PÊXE” em vez de PEIXE	

Fonte: Elaborado pela autora

c) Supressão do R nos verbos no infinitivo.

De maneira geral, os falantes não utilizam o R nos verbos no infinitivo na fala. Assim, no momento da escrita, ele recorre a sua fala como em “açúca” em vez de açúcar.

- ✚ Ex: “ANDA” em vez de ANDAR
- ✚ “FICA” em vez de FICAR
- ✚ “GANHA” em vez de GANHAR
- ✚ “BRINCA” em vez de BRINCAR

Assim, para Bortoni-Ricardo (2005, p.57) é importante que seja desenvolvida uma “pedagogia preocupada com aprendizado dos alunos, e ao mesmo tempo atenta com as diferenças entre cultura e escola”. Nesse sentido, é importante pensar que as crianças, ao chegarem à escola, já têm conhecimento sobre a língua oral, nesse sentido, é inegável o dever da instituição de levar os alunos a desenvolverem seus recursos comunicativos com objetivo que esses educandos possam aprender a forma gráfica das palavras.

Foi pensando nessa realidade que elaboramos um Bingo Ortográfico para trabalhar as dificuldades de escrita de forma reflexiva e para tornar o aprendizado significativo através do jogo didático.

Na seção a seguir, apresentamos a Metodologia.

3. METODOLOGIA

Nesta seção, abordamos a metodologia da pesquisa, bem como o contexto em que esta se desenvolveu, além dos procedimentos para a análise dos dados. Portanto, primeiramente apresentamos o tipo e a natureza da pesquisa, em seguida, o contexto da pesquisa e o procedimento para análise de dados. Para isso, partimos dos estudos de Teixeira (2008), Oliveira (2009), Lüdke e André (1986) entre outros.

3.1 O tipo e a natureza da pesquisa

Esta pesquisa caracteriza-se como qualitativo-interpretativa e de natureza aplicada.

Dessa forma, de acordo com (TEXEIRA, 2008, p.137), na pesquisa qualitativa, “o pesquisador procura reduzir a distância entre teoria e os dados, entre o contexto e a ação, usando a lógica da análise fenomenológica, isto é, de compreensão dos fenômenos pela sua descrição e interpretação”, ou seja, a pesquisa qualitativa orienta-se para observação do fenômeno, através de suas características e o contexto em que ela acontece. Dessa maneira, o pesquisador constata alguns problemas e suas causas e procura agir para solucionar de modo prático e consciente os sujeitos.

Essas são as características e a natureza desse tipo de pesquisa, em que mostram um estudo mais preocupado com o processo e não apenas com resultado. Apesar do resultado ser importante, esse não é nosso foco. Nosso objetivo é elaborar um jogo didático sobre a aprendizagem da ortografia, descrever as possibilidades lúdicas de forma reflexiva sobre Jogos Didáticos. Pois, fomos nós quem detectamos a dificuldade na escrita dos alunos e descobrimos as causas. Para isso, elaboramos o bingo ortográfico para testar se a atividade lúdica pode ajudar nas dificuldades de escrita dos alunos.

Segundo Oliveira (2009, p.99), “a pesquisa qualitativa é aquela em que o pesquisador vivencia a pesquisa, ou seja, interpreta e, por sua vez participa da pesquisa”. Por isso, nossa investigação é qualitativa, os procedimentos que foram coletados e criados durante esta pesquisa foram realizados por nós. Também, para Bogdan e Birklen (1982 *apud* Ludke; André, 1986), “a pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento”.

Segundo Xavier (2010, p.44), “a pesquisa aplicada é aquela em que o pesquisador busca solução imediata para um problema”. Assim, realizamos uma investigação para ajudar os alunos que apresentam dificuldades de escrita. Isto é, foi realizada uma investigação com uma “intervenção direta da ciência para solucionar um problema já detectado” (XAVIER, 2010, p.44). Nesse sentido, a nossa pesquisa procura contribuir para a melhora do processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa.

3.2 O contexto da pesquisa

Esta pesquisa surgiu a partir de discussões realizadas no âmbito do projeto de pesquisa “A ludicidade no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa”, sob a coordenação da professora Dra. Zilda Paiva. Nos debates, observamos que as dificuldades ortográficas dos alunos na LP não são pontuais, mas acontecem em diferentes escolas, em diferentes regiões, em diferentes níveis de ensino (do básico ao superior).

Essa é uma problemática que vem ocorrendo em sala de aula e nós, como professores, temos que conscientizar nossos alunos e também nos conscientizar (professores) a respeito da diferença entre oralidade e escrita através da mediação. A esse respeito, Bortoni (2005, p.196) explica que “diante da realização de uma regra não padrão do aluno, a estratégia da professora deve ter dois componentes: identificação e a conscientização da diferença”.

O primeiro passo que realizamos foi a identificação dos desvios na escrita de alunos da educação básica a partir de teóricos que abordam a temática. Neste trabalho, nós estamos enfatizando os desvios na escrita por influência da oralidade. Após a identificação dos desvios, elencamos aqueles que ocorrem com maior frequência:

- ✚ Dificuldade de relacionar o som com a letra (grafema e fonema)
- ✚ Supressão do r: é o nome que caracteriza o fenômeno de supressão de um fonema do final de um vocábulo
- ✚ Monotongação: é o nome dado a transformação ou redução de um ditongo.
- ✚ Ditongação: ocorre a transformação de uma vogal ou um hiato em um ditongo.

A partir do levantamento, questionamo-nos: Como podemos conscientizar nossos alunos a respeito dessas dificuldades, pois sabemos que poucos são conscientes da relação fala e escrita? E essa conscientização é pouco abordada no livro didático.

Sabe-se que o significado de escrita é, normalmente, a “representação da fala”. É importante deixar claro que nós não usamos mais esse termo, por isso é preciso explicar aos alunos que a fala e escrita representam a LP, mas com naturezas diferentes. É necessário, então, o professor conscientizá-los de que a maneira como eles falam não é, necessariamente, como devem escrever, embora os erros que eles cometem não prejudiquem a compreensão como em:

O erro *patu* denota o não ter se dado conta de que um som [u], quando em posição final de palavra, sem acento, é transcrito pela letra *o*. O erro *devi* revela que a pessoa não sabe que o som de [i] átono em fim de palavra é representado ortograficamente pela letra *e*. O erro revela a falta de aprendizagem do fato de que toda vogal acentuada na frente de um [s] final é pronunciada, automaticamente, acrescida de [i] erro fonético nem sempre representado na escrita (LEMLE, 2007, p.30).

Nesse sentido, é preciso pensar que nós, como professores, precisamos ensinar nossos alunos para vida. Isso significa que, na escola, quando o professor se deparar com o desvio do aluno, é necessário que, por meio da reflexão, encontre recursos para direcionar sua ação, o que significa que precisa trabalhá-la, dando oportunidade de o aluno construir hipóteses e estratégias que o conduzam à aprendizagem.

A partir do exposto, optamos por elaborar um Bingo Ortográfico para trabalhar a conscientização das diferenças tendo como base a ludicidade para as aulas de LP. O Bingo Ortográfico possibilita trabalhar essas dificuldades de escrita de forma reflexiva para tornar o aprendizado mais significativo através do jogo didático. A utilização dos jogos e brincadeiras na educação como ferramenta para o ensino e aprendizagem da ortografia de língua portuguesa é de grande importância.

O Bingo foi desenvolvido a partir do gênero música. Partindo desse gênero, criamos uma lista de palavras, algumas foram retiradas da música “Documento do Matuto” de Luís Gonzaga e outras palavras retiradas de estudos já realizados de livros da Lemle (2007), Bagno (2007) e de Bortoni-Ricardo (2005).

Documento de Matuto

Sol escaldante
 A terra seca
 E a sede de lascá
 Sem ter jeito prá vivê
 Com dez fio prá criá
 Foi por isso seu moço
 Que eu saí em busca
 De outro lugar
 E com lágrimas nos óio
 Eu deixei meu torrão nata
 Eu vim procurar trabalho
 Não foi riqueza que eu vim buscar
 Peço a Deus vida e saúde
 Prá família pudê sustentá
 Seu moço o documento
 Que eu tenho pra mostrá
 São essas mão calejada
 E a vontade de trabaiá

[Luiz Gonzaga](#)

Fonte: Elaborado pela autora

As palavras trabalhadas foram:

-  Mostrar
-  Sol
-  Buscar
-  Criar
-  Outro
-  Deixei

A partir do exposto, optamos por trabalhar com a ludicidade pela sua importância para o ensino e aprendizagem, pois ela é responsável em propiciar inúmeras maneiras de aprender de forma motivadora e significativa as questões da oralidade e a escrita dos alunos no contexto escolar a partir do texto. Sabendo da sua importância na educação em muitos aspectos, elaboramos o jogo didático “Bingo Ortográfico”.

O bingo é composto por 85 palavras para serem sorteadas. Segue a lista:

✚ ANDAR (AR/A)	✚ MATO (O/U)	✚ BEIÇO (EI/ E)
✚ CONFIRMAR (AR/A)	✚ VOVÔ (U, Ô)	✚ BEIJO (EI/ E)
✚ JOGAR (AR/A)	✚ DEVE (E, I)	✚ BRASILEIRO (EI/ E)
✚ FICAR (AR/A)	✚ PAU (U/L)	✚ LEIGO (EI/ E)
✚ GANHAR (AR/A)	✚ PÊRA (EI, Ê)	✚ PEITO (EI/ E)
✚ BRINCAR (AR/A)	✚ CERA (EI, E)	✚ CHEIRO (EI/ E)
✚ MOSTRAR (AR/A)	✚ BANDEJA (EI, E)	✚ DEIXA (EI/ E)
✚ BUSCAR (AR/A)	✚ POUCO (OU/ Ô)	✚ JEITO (EI/ E)
✚ CRIAR (AR/A)	✚ ROUPA (OU/ Ô)	✚ SABIÁ (AR, Á)
✚ AÇÚCAR (AR/A)	✚ LOURO (OU/ Ô)	✚ CARANGUEJO (EI, E)
✚ PLANTAR (AR/A)	✚ COURO (OU/ Ô)	✚ DIVERTIR (IR/I)
✚ NAMORAR (AR/A)	✚ TROUXA (OU/ Ô)	✚ PEDIR (IR /I)
✚ TESOURO (O/OU)	✚ FROUXO (OU/ Ô)	✚ FERIR (IR / I)
✚ GUERREIRO (EI/E)	✚ MATOU (OU/ Ô)	✚ MENTIR (IR/I)
✚ CHEGOU (OU/O)	✚ ACABOU (OU/ Ô)	✚ SORRIR (IR/I)
✚ ENTROU (OU/O)	✚ ENCANTOU (OU/ Ô)	✚ ABRIR (IR/I)
✚ LEVAR (AR/ A)	✚ GOSTOU (OU/ Ô)	✚ PARTIR (IR/I)
✚ VIVEIRO (EI/ E)	✚ VOCÊ (ER/ Ê)	✚ OUVIR (IR/I)
✚ BANDEIRA (EI/ E)	✚ FAZER (ER/ Ê)	✚ MEDIR (IR/I)
✚ CARREIRA (EI/ E)	✚ PATO (U/O)	✚ JABUTI (IR/I)
✚ PORTEIRO (EI/ E)	✚ SAL (U/L)	✚ SACI (IR/ I)
✚ JANEIRO (EI/ E)	✚ PAPEL (U/L)	✚ TUCUPÍ (IR / I)
✚ FEIJÃO (EI/ E)	✚ PAIXÃO (AI/ A)	✚ AÇAI (IR / Í)
✚ FEIRA (EI/ E)	✚ CAIXA (AI/A)	✚ MURUCI (IR / i)
✚ BEIRA (EI/ E)	✚ OURO (Ô,OU)	✚ BACURÍ (IR / I)
✚ AMEIXA (EI/ E)	✚ OUTRO (OU/O)	✚ ABACAXÍ (IR / I)
✚ CADEIRA (EI/ E)	✚ SOL (L/U)	✚ SOFÁ (AR / Á)
✚ PEIXE (EI/ E)		✚ CAJÁ (AR / Á)
✚ QUEIJO (EI/ E)		✚ PARÁ (AR / Á)

Fonte: Elaborado pela autora

Essas palavras deverão ser escritas nos espaços em branco de cartelas com terminações relacionadas às dificuldades de escritas oriundas da relação entre oralidade e escrita.

Quadro 06- Terminações relacionadas às dificuldades de escritas oriundas da relação oralidade e escrita: EI e E, AR e A, OU e O, L e U.

B I N G O				
EI	Ê	EI	Ô	AR
ER	E	IR	EI	A
Ê	EI	BINGO ORTOGRÁFICO	AR	AI
EI	O	IR	I	EI
Ê	EI	EI	U	L

Fonte: Elaborado pela autora

Na seção a seguir, apresentamos a análise dos dados.

4 ANÁLISE DE DADOS

Nesta seção, apresentamos os resultados da nossa pesquisa a partir da descrição e análise do processo de elaboração do Bingo Ortográfico.

4.1 O material elaborado

Para a elaboração do Bingo ortográfico, levamos em consideração os estudos de Kishimoto (2011), Piaget (2008) e Luchesi (2014) sobre ludicidade, e Lemle (2007) e Marcuschi (2008) sobre a relação entre oralidade e escrita.

Segundo Luchesi (2014), ludicidade é qualquer atividade que nos causa prazer, estado de plenitude interna, ela ajuda a criança a desenvolver a coordenação motora, a ganhar, a perder, a superar suas frustrações, aprender conteúdos e também a explorar o mundo. Para Kishimoto (2011), ludicidade é uma atividade lúdica representada por jogos e brincadeiras, pode desenvolver aprendizado em sala de aula.

Nesse sentido, o lúdico se apresenta como instrumento de ensino e aprendizagem no desenvolvimento geral do aluno. Assim, a utilização do Bingo Ortográfico na educação como ferramenta para o ensino e aprendizagem da ortografia de língua portuguesa é de grande importância para aprendizagem da ortografia. Esta forma lúdica de ensinar em sala de aula tem sido cada vez mais constante, no entanto muitas vezes, tem sido utilizada de forma desorganizada ou sem objetivo específico.

Por isso, como já referimos, não é nosso objetivo utilizar o jogo como passatempo neste estudo, já que reconhecemos o seu papel para despertar no sujeito várias aprendizagens e contribuições para o desenvolvimento de acordo com Piaget (1978) dos estágios formais do sujeito. Sabemos o seu valor na educação em muitos aspectos, optamos em trabalhar com o jogo didático no ensino da ortografia, a partir da relação oralidade e a escrita.

Segundo Lemle (2007), a relação entre fala e a escrita são duas modalidades de uso da língua. Elas são um conjunto de práticas sociais. Escrita e oralidade são atividades de interação e ambas se completam em vários contextos sociais e culturais, logo, é importante saber suas diferenças, além de que a língua escrita não é mera transcrição da fala e também não escrevemos da mesma forma que falamos.

Assim, o Bingo elaborado procura abordar essa relação auxiliando os alunos na reflexão sobre o que é próprio da escrita e o que é próprio da oralidade.

ATIVIDADE: BINGO ORTOGRÁFICO

Para a confecção do Bingo ortográfico, selecionamos 85 palavras que apresentam as dificuldades que foram constatadas a partir de discussões no projeto de pesquisa “A ludicidade no ensino e aprendizagem da ortografia” mais comuns são referentes à relação oralidade e escrita: supressão do r no final da palavra, monotongação, ditongação, troca do das letras E por I e O por U no final de palavras.

Quadro 07- Dificuldades mais comuns referentes à relação oralidade e escrita

✚ ANDAR (AR/A)	✚ MATO (O/U)	✚ BEIÇO (EI/ E)
✚ CONFIRMAR (AR/A)	✚ VOVÔ (U, Ô)	✚ BEIJO (EI/ E)
✚ JOGAR (AR/A)	✚ DEVE (E, I)	✚ BRASILEIRO (EI/ E)
✚ FICAR (AR/A)	✚ PAU (U/L)	✚ LEIGO (EI/ E)
✚ GANHAR (AR/A)	✚ PÊRA (EI, Ê)	✚ PEITO (EI/ E)
✚ BRINCAR (AR/A)	✚ CERA (EI, E)	✚ CHEIRO (EI/ E)
✚ MOSTRAR (AR/A)	✚ BANDEJA (EI, E)	✚ DEIXA (EI/ E)
✚ BUSCAR (AR/A)	✚ POUCO (OU/ Ô)	✚ JEITO (EI/ E)
✚ CRIAR (AR/A)	✚ ROUPA (OU/ Ô)	✚ SABIÁ (AR, Á)
✚ AÇÚCAR (AR/A)	✚ LOURO (OU/ Ô)	✚ CARANGUEJO (EI, E)
✚ PLANTAR (AR/A)	✚ COURO (OU/ Ô)	✚ DIVERTIR (IR/I)
✚ NAMORAR (AR/A)	✚ TROUXA (OU/ Ô)	✚ PEDIR (IR /I)
✚ TESOURO (O/OU)	✚ FROUXO (OU/ Ô)	✚ FERIR (IR / I)
✚ GUERREIRO (EI/E)	✚ MATOU (OU/ Ô)	✚ MENTIR (IR/I)
✚ CHEGOU (OU/O)	✚ ACABOU (OU/ Ô)	✚ SORRIR (IR/I)
✚ ENTROU (OU/O)	✚ ENCANTOU (OU/ Ô)	✚ ABRIR (IR/I)
✚ LEVAR (AR/ A)	✚ GOSTOU (OU/ Ô)	✚ PARTIR (IR/I)
✚ VIVEIRO (EI/ E)	✚ VOCÊ (ER/ Ê)	✚ OUVIR (IR/I)
✚ BANDEIRA (EI/ E)	✚ FAZER (ER/ Ê)	✚ MEDIR (IR/I)
✚ CARREIRA (EI/ E)	✚ DEVE (E/ I)	✚ JABUTI (IR/I)
✚ PORTEIRO (EI/ E)	✚ PATO (U/O)	✚ SACI (IR/ I)
✚ JANEIRO (EI/ E)	✚ SAL (U/L)	✚ TUCUPÍ (IR / I)
✚ FEIJÃO (EI/ E)	✚ PAPEL (U/L)	✚ AÇÁI (IR / Í)
✚ FEIRA (EI/ E)	✚ PAIXÃO (AI/ A)	✚ MURUCI (IR / i)
✚ BEIRA (EI/ E)	✚ CAIXA (AI/A)	✚ BACURÍ (IR / I)
✚ AMEIXA (EI/ E)	✚ OURO (Ô,OU)	✚ ABACAXÍ (IR / I)
✚ CADEIRA (EI/ E)	✚ OUTRO (OU/O)	✚ SOFÁ (AR / Á)
✚ PEIXE (EI/ E)	✚ SAL (U/ L)	✚ CAJÁ (AR / Á)
✚ QUEIJO (EI/ E)	✚ SOL (L/U)	✚ PARÁ (AR / Á)

Fonte: Elaborado pela autora

Como exemplo de palavras referentes à supressão do /r/ no final do vocábulo, elencamos: Anda, Andar, Busca, buscar, leva, levar. São palavras como avaliamos

como traço gradual, porque há perda do /r/ final nos infinitivos verbais. Conforme a citação.

[...] Em todas as regiões do Brasil, o /r/ pós-vocálico, independentemente da forma como é pronunciado, tende a ser suprimido, especialmente nos infinitivos verbais (correr > corrê; almoçar > almoça; desenvolver > desenvolvê > sorrir > sorri). Quando suprimimos, alongamos a vogal final e damos mais intensidade a ela. (...) O falante da língua, quando suprime um /r/ em infinitivo verbal ao escrever, faz isso porque na língua oral ele já não usa mais esse /r/ (BORTONI-RICARDO,2004, p.85).

A perda do r final é um fenômeno que não é uma particularidade de um grupo específico de falantes, mas acontece, de maneira geral, entre todos. Assim, tanto os falantes de classes sociais mais elevadas, quanto aqueles de classes sociais menos favorecidas apresentam essa característica. Outro exemplo de palavras que representam a relação oralidade e escrita é referente à monotongação dos ditongos /ei/ e /ou/, nos quais ocorre a redução da semivogal: “peixe/peixe”, “ameixa/ameixa”, “queijo/queijo”, outro/otro”. Segundo Bortoni-Ricardo (2004), a correção de /o/ para /oU/ é mais lenta que de /e/para /ei/, isso porque “[...] quanto mais afetada na fala a mudança, maior resistência à instrução, aplicada como estratégia pedagógica em sala de aula no processo de letramento (BORTONI- RICARDO,2004, p.80).

As palavras referentes à ditongação que é o nome dado à transposição de uma vogal ou um hiato em ditongo são: “bandeja/bandeija”, “caranguejo/carangueijo”. De maneira geral, ocorre o aparecimento dessas semivogais diante de sons palatais como o /j/.

Com relação à troca do O pelo /u/ e do E pelo /i/ no final das palavras, Lemle (2011) ressalta que isso se deve à tonicidade das palavras. Assim, quando as letras O e E se encontrem em sílaba átona final serão lidas como /u/ e/i/ respectivamente. Já a letra L, no final das palavras, pode ser pronunciada /u/ como em saL/sau. Todas essas situações acarretam que os falantes escrevam palavras como pato/patu, soL/sou. A conscientização desses desvios referentes à relação oralidade e escrita é essencial no processo de ensino e de aprendizagem e esses não devem ser analisados como errados. Assim, é necessária uma consciência linguística não somente do aluno, mas do professor identificar e conscientizar os sujeitos de que os desvios ortográficos são na verdade um reflexo da fala na escrita.

4.1.1 A confecção da tabela do Bingo

Para a confecção da tabela, primeiramente criamos uma cartela de bingo no documento Word, e inserimos 24 espaços de palavras em negrito, fonte Arial, tamanho 16. Após a construção do Bingo ortográfico, usamos papel A4. Vejamos a seguir para a impressão:

B I N G O				
EI	Ê	EI	Ô	AR
ER	E	IR	EI	A
Ê	EI	BINGO ORTOGRÁFICO	AR	AI
EI	O	IR	I	EI
Ê	EI	EI	U	L

Fonte: Elaborado pela autora

A cartela acima apresenta partes das palavras nas quais se encontram as dificuldades da relação oralidade e escrita. Assim, aparecem partes como EI e E, AR e A, OU e O, L e U. Isso porque os falantes deverão refletir sobre como a palavra é escrita para depois escrever na tabela. Dessa forma, uma palavra como peixe é escrita PEIXE, mas normalmente é pronunciada como PEXE. O aluno, então, deverá escrevê-la no espaço onde se encontra o EI e não o E.

Além do Bingo ortográfico, os alunos podem utilizar, também, durante o jogo, uma folha de papel A4 para escreverem as palavras escritas de forma adequada nos espaços em branco da cartela do bingo ortográfico.

4.1.2 O “Como jogar”

Antes de iniciar o jogo com o bingo, é necessário que façamos discussões prévias. Essas podem ser a partir de textos, músicas, situações do dia a dia, vídeos. Neste caso, optamos por trabalhar com a música “Documento do Matuto”.

Documento do Matuto

Sol escaldante
 A terra seca
 E a sede de lascá
 Sem ter jeito prá vivê
 Com dez fío prá criá
 Foi por isso seu moço
 Que eu saí em busca
 De outro lugar
 E com lágrimas nos óio
 Eu deixei meu torrão nata
 Eu vim procurar trabalho
 Não foi riqueza que eu vim buscar
 Peço a Deus vida e saúde
 Prá família pudê sustentá
 Seu moço o documento
 Que eu tenho pra mostrá
 São essas mão calejada
 E a vontade de trabaiaá
 Luiz Gonzaga(1964)

Na abordagem do texto, em sala de aula, antes do trabalho com o bingo, é proposto um momento de reflexão sobre autor da música, sua origem, o porquê de a música ser escrita fora da norma considerada padrão. Discussão sobre variação linguística relacionada ao local do falante, à sua classe social, à influência da oralidade na escrita, ao preconceito linguístico.

Durante muito tempo e, ainda hoje, existem estudiosos que defendem que a fala é diferente da escrita e que a escrita seria uma representação superior à fala. Essa superioridade confere à escrita o *status* de norma e de bom uso da língua, sendo a fala um elemento livre da língua, sem um planejamento específico, apenas um meio de comunicação. Trouxemos os estudos de Marcuschi (2008, p.17) para desmistificar essa concepção.

Fala	Versus	Escrita
Contextualizada		Descontextualizada
Dependente		Autônoma
Implícita		Explícita
Redundante		Condensada
Não - planejada		Planejada
Imprecisa		Precisa
Fragmentária		Completa
Não- normatizada		Normatizada

Fonte: Elaborado pela autora

Conforme as características da fala e escrita apresentadas do quadro, podemos perceber que ambas se dão dentro do contexto em que são utilizadas. Não há, portanto, superioridade entre polos opostos, ou seja, a fala não é descontextualizada. A exemplo disso, na música “Documento do Matuto”, o sujeito escreve da maneira mais próxima a que ele fala. Porque esse autor escreve dessa maneira, qual o contexto em que ele vive e qual a realidade dele? Para que haja compreensão a respeito das marcas da oralidade na escrita, nós precisamos compreender esse contexto para interpretar a mensagem transmitida por ele.

Nesse contexto, Marcuschi (2008, p.17) explica que “sob o ponto de vista mais central da realidade humana, seria possível definir o homem como ser que fala e não como ser que escreve”. O autor enfatiza isso, pois ainda hoje existe uma certa dúvida. O que seria mais importante para o mundo? Seria a escrita, aquela que dividiu a história? Sabe-se que existem duas eras, sendo uma a era antes da escrita e outra a era pós-escrita. Se a fala é aquela que todos nós nascemos com a capacidade de falar, a criança desde que nasce, automaticamente, aprender a falar com a família, com a sociedade, dentre as várias situações no decorrer da sua vida.

Por outro lado, a escrita é um processo mais sistemático e geralmente é a escola que entra com essa participação. Embora existam essas duas modalidades, Marcuschi (2008) explica que não existe superioridade nem da fala sobre a escrita e nem da escrita sobre a fala, pois as duas representam o idioma, a língua portuguesa.

Logo após esse momento, inicialmente, é importante explicarmos aos alunos que o bingo serve para trabalhar as questões de dúvidas de escrita. Em seguida, devemos esclarecer a respeito do funcionamento das palavras que serão ditadas para eles. Uma das perguntas a ser feita pode ser a seguinte: “A palavra é peixe”. Qual a

forma adequada de se escrever essa palavra? É com (Ei ou E)? “Peixe” se escreve com i ou sem i? Assim, deverá ser feito com as demais palavras que forem sorteadas.

Após esse primeiro momento, é importante explicar as regras do Bingo Ortográfico aos alunos, uma vez que este deve ser realizado em dupla, pois assim os alunos poderão escrever as palavras no bingo, além de interagir com seus colegas.

É assim que compreendemos que é no jogo e na brincadeira que o ser humano aprende, desde cedo, a interagir com o outro, a respeitar as regras de conduta e do compartilhamento social, superando o egocentrismo do “eu” para atingir a plenitude da maturação social que se dá na relação de reciprocidade com o outro e com o mundo. Liberdade não é, portanto, simples transgressão, ao contrário, é o exercício da sabedoria da vida em grupo (ALMEIDA, 2007, p.88).

Por meio da brincadeira, a criança recria seu mundo. Imagina o que para ela parece real. Quanto maravilhoso é o mundo da criança. A “brincadeira” é a ação que a criança cumpre ao concretizar as regras do jogo ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

A segunda regra a ser explicada é a respeito da marcação na cartela, que pode ser realizada na vertical ou horizontal, completando, portanto, a quina, conforme o bingo tradicional. Após o aluno “bater” o bingo ortográfico, é importante observar a escrita das palavras para averiguar se estão escritas adequadamente.

Em seguida, após tal avaliação, as palavras podem ser levadas ao quadro para que todos acompanhem a explicação a respeito da sua escrita, das marcas da oralidade que são muito presentes, de modo que os discentes reflitam sobre os desvios de escrita da língua portuguesa.

Após tal explicação, os alunos que preencheram a quina também podem fazer uma explicação para os colegas a respeito das regras da escrita utilizadas por ele. O objetivo dessa socialização é instigar os alunos a refletirem sobre a escrita deles, como motivação para vida de cada um quando forem escrever as palavras. Além disso, também avaliar se o que foi explicado pelo professor, realmente foi compreendido por eles.

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez, e de construção, exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de habilidades definidos pela estrutura do próprio objeto e suas regras (KISHIMOTO, 2011, p. 20).

O brinquedo, com o qual o sujeito interage sozinho ou com alguém, tem como objetivo levar alegria, reflexão. Piaget (1978), ao realizar seus estudos sobre o desenvolvimento das crianças, relata que cada pessoa, ao longo do seu desenvolvimento, atravessa estágios ou modalidades diferentes de inteligência. Nessa mesma teoria, ele pressupõe que o conhecimento é construído a partir da interação do sujeito com o ambiente, no qual ele convive.

Então, diante do explanado neste trabalho, analisando a contribuição do jogo e da brincadeira na educação é muito importante, pois através da ludicidade pode-se observar e vivenciar que as crianças aprendem se divertindo e com prazer. No entanto, trabalhar o lúdico na educação exige do professor um compromisso, dedicação, paciência, estratégias, carisma, afeto, mediação e que o próprio docente esteja bem consigo mesmo, pois deve ser uma educação pautada no cuidar e no educar para vida real. Não é uma missão fácil trabalhar com lúdico como ferramenta de ensino de língua portuguesa.

O professor, ao trabalhar com o jogo e brincadeiras na educação, deve pensar a sua prática pedagógica, como a mesma será desenvolvida, pois é preciso que haja uma organização e planejamento, para que essas aulas tenham objetivos de uma aprendizagem significativa.

4.1.3 Breve reflexão sobre a prática

Na regência do ensino fundamental, procuramos aplicar a atividade do bingo, ainda de forma prévia, para termos uma noção do seu impacto em sala de aula. Assim, descreveremos um pouco sobre essa experiência, embora não seja um dos objetivos do nosso trabalho.

Antes de utilizarmos o bingo, foi feita uma discussão conforme a letra da música “documento do Matuto” que aborda a questão da variação linguística. Neste momento, alguns alunos ficaram atentos às explicações a respeito do assunto; houve interação desses discentes com as professoras e entre eles. Em sua maioria ficaram curiosos com o jogo bingo ortográfico.

Para uma melhor compreensão por parte dos alunos, foi apresentada uma explicação sobre o funcionamento do Bingo Ortográfico e as suas regras, visto que eles interagiram durante a conscientização a respeito da influência da oralidade na escrita a partir da música do cantor Luiz Gonzaga.

Após o exposto, transcorreu o Bingo com o sorteio de palavras. Cada aluno recebeu um “Bingo ortográfico” que indicava 24 possibilidades de uso. Dessa forma, eles precisavam formar uma quina vertical ou horizontal que indicasse a escrita sem desvios ortográficos, conforme o sorteio das palavras pela professora.

Em um primeiro momento da brincadeira, a maioria dos alunos estava refletindo sobre as partes das palavras sorteadas e em qual espaço em branco na cartela teriam que escrever as palavras que nós falávamos. Isso pôde ser percebido nas expressões faciais, nos gestos, assim como nas perguntas feitas por eles. Alguns alunos perguntaram, por exemplo, qual a forma correta de escrever as palavras “Caixa” e qual era a caixa, se era o caixa do banco ou a caixa de papelão, assim como outras palavras como: peixe, campeiro, bandeja, açúcar, beijo, paixão, queijo entre outras.

Depois de vários sorteios de palavras, dois alunos “bateram” o Bingo Ortográfico. Após conferir o Bingo de cada um, foi confirmado que eles estavam corretos. Em seguida, levamos algumas palavras para o quadro, com o objetivo de conversar e refletir com a turma sobre como precisamos pensar sobre a língua portuguesa e sua importância antes de escrever as palavras.

Em um dado momento, questionei se existia a escrita correta ou não. Alguns alunos responderam ao mesmo tempo que “não” e outros afirmaram que “sim”, mas que nós precisamos adequar nossa fala aos diferentes contextos social e cultural.

A partir do exposto, compreendemos que trabalhar com o bingo lúdico é diferente do resultado da pesquisa, uma vez que esse proporciona aos alunos um ensino significativo, em que eles param para pensar antes de escrever e sua escrita é natural, reflexiva. Isso mostra que o bingo ortográfico faz muita diferença no ensino e aprendizagem da língua portuguesa.

Nesse sentido, a reflexão que fica é que vale a pena inserir o lúdico no ensino de língua portuguesa para trabalhar a influência da oralidade na escrita, pois até mesmo os alunos mais tímidos param para refletir e participam das discussões e conseguem interagir entre eles durante as aulas.

A seguir, apresentamos as nossas considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa ficou clara a complexidade da relação entre a oralidade e a escrita. Existem muitos estudos a respeito do tema, mas é uma problemática que merece ser refletida e pesquisada por meio da ludicidade, já que o lúdico, no ensino de língua Portuguesa, pode tornar as aulas mais atrativas e para uma melhor reflexão a respeito da escrita adequada.

Nesse sentido, o nosso objetivo geral foi refletir sobre a utilização de jogos didáticos no processo de ensino e de aprendizagem da ortografia da Língua Portuguesa. Assim tivemos como objetivos específicos: 1) Elaborar um jogo didático para auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem da ortografia; e 2) Verificar se os jogos didáticos podem proporcionar a aprendizagem da ortografia de forma reflexiva.

Com relação ao primeiro objetivo específico, elaborar um jogo didático para auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem da ortografia, desenvolvemos um bingo ortográfico voltado para dificuldades relacionadas a: supressão do r no final da palavra, monotongação, ditongação, troca do das letras E por I e O por U no final de palavras.

Com relação ao segundo objetivo específico, verificar se os jogos didáticos podem proporcionar a aprendizagem da ortografia de forma reflexiva, pudemos perceber que o bingo pode proporcionar essa reflexão, porque constatamos que o jogo contribui para aprendizagem nas questões de dúvidas ortográficas e auxilia também no desenvolvimento de uma aprendizagem reflexiva por meio da interação entre os alunos e com o professor mediador.

O professor, ao trabalhar com os jogos e brincadeiras no ensino de língua portuguesa, deve pensar a sua prática pedagógica e como esta será desenvolvida, de modo que haja uma organização e planejamento, para que as aulas tenham objetivo e proporcionem aos discentes uma aprendizagem significativa. Por isso, este trabalho prima por olhar o professor como organizador e mediador da ludicidade na educação do ensino fundamental de língua portuguesa, além de buscar compreender o seu papel e os benefícios das atividades lúdicas nesse contexto de várias aprendizagens.

Entretanto, foi um desafio muito grande desenvolver esta pesquisa, pois o tempo para o planejamento do jogo foi muito breve. Embora, a elaboração do jogo tenha sido difícil pelas dificuldades vivenciadas no momento da escolha das palavras, na montagem das cartelas, na escolha das partes das palavras inserida nas cartelas, sabemos que a ludicidade é um instrumento importante de estimulação para a prática utilizada em qualquer etapa do desenvolvimento da psicomotricidade. É uma forma global de expressão que envolve todos os domínios da natureza. Ela apresenta grandes benefícios no ponto de vista social, individual e didático.

Enfim, defendemos um ensino significativo da ortografia, com a ferramenta lúdica garantindo o desenvolvimento nos sujeitos uma atitude consciente e autônoma antes de escrever adequado. E, por fim, cabe à escola e aos educadores ir em busca da recuperação da ludicidade na educação de nossos alunos, ajudando-os a encontrar um sentido para suas vidas. Ao jogar e brincar, não se aprendem somente conteúdos escolares aprende-se algo sobre a vida e a constante batalha que nela se encontra.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Língua Portuguesa e Ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar**. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) – Universidade Católica de São Paulo, 2007.

BAGNO, M. **A língua de Eulália: novela sociolinguística**. 16. ed- São Paulo: CONTEXTO, 2008.

_____. **Nada na língua é por acaso: por uma pedagogia da variação linguística**. São Paulo: Parábola. Editorial, 2007.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: E.P.U., 1986.

BORTONI-RICARDO, S. M. **Educação em língua materna: a sociolinguística na sala de aula**. São Paulo: Parábola, 2004.

_____. **Educação em língua materna: a sociolinguística em sala de aula**. São Paulo: Parábola, 2006.

_____. **Nós chegamos na escola, e agora?** Sociolinguística e educação. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

CORREIA, M. M. **Jogos cooperativos na escola: possibilidades e desafios na Educação Física escolar**. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação e Letras, UNIG, Nova Iguaçu, 2004.

FORTUNA, T. R. **A formação lúdica docente e a universidade: Contribuições da Ludobiografia e da Hermenêutica Filosófica**. Porto Alegre, 2011.

JUNIOR, W. C. **A brincadeira de corpo e alma numa escola sem fim: reflexões sobre o belo e o lúdico no ato de aprender**. Motriz – Volume 1, Número 1, 15 -24, junho/1999.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

LEMLE, M. **Guia teórico do alfabetizador**. 17. ed. São Paulo: Ática, 2007.

LIMA, S. E. **Desenvolvimento e Aprendizagem na Escola: Aspectos Culturais, Neurológicos e Psicológicos**. São Paulo. GEDH, 1997.

LUCKESI, C. Universidade Federal da Bahia/Faculdade de Educação luckesi@terra.com.br. **Revista entre ideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MARCUSCHI, L. A. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. 10.ed., São Paulo: Cortez, 2008.

NASSAR, S. E. **Identidade e saberes: corporeidade no espaço sala de aula**. Programa de Extensão Universitária – PROEXT 2011 – MEC/SESu.

OLIVEIRA, V.R de. **Desmitificando a pesquisa científica**. Belém: EDUFPA, 2009.

PAULA, J. **Refletindo sobre o jogo**. Motriz, vol. 02, nº.02. Dezembro/1996.

PIAGET, J. **A epistemologia genética: Sabedoria e ilusões da filosofia, problemas de psicologia genética**. São Paulo: abril Cultura, 1978.

_____. **A formação do símbolo na criança: imitação jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro, Zahar,1978.

_____. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Zahar. Rio de Janeiro, 1952.

_____. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Zahar. Rio de Janeiro, 1975.

TAILLE, Y; OLIVEIRA, M. K; DANTAS, H. Piaget, Vygotsky, Wallon: **teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Sammus,1992.

TEIXEIRA, E. **As três metodologias: acadêmica, da ciência e da pesquisa**. 5. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

XAVIER, A. C. **Como fazer e apresentar trabalhos científicos em eventos acadêmicos**. Recife: Rêspel, 2010.