

JOGO DE HOMÓFONAS: JOGO DIGITAL PARA AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

JUEGO DE HOMÓFONOS: JUEGO DIGITAL PARA CLASES DE LENGUA PORTUGUESA

GAME OF HOMOPHONES: DIGITAL GAME FOR PORTUGUESE LANGUAGE CLASSES

Bruna Carolina Alves *

Thayza Farias de Queiroz Araújo **

Silvia Ines Coneglian Carrilho de Vasconcelos ***

Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO: O artigo apresenta um jogo digital utilizado como apoio pedagógico às atividades em sala de aula que abordam o uso de palavras homófonas na escrita de alunos em turmas de 6º ano do Ensino Fundamental II de uma escola do estado de Santa Catarina. A base teórica foi centrada nas contribuições de Kishimoto (1996) e Pilati (2017, 2020) acerca do trabalho com jogos pedagógicos. Este artigo visa contribuir para o exercício de análise e reflexão linguística em que os alunos brincam e ao mesmo tempo trabalham com hipóteses sobre a escrita. A produção do jogo foi realizada na plataforma WordWall e ele pode ser acessado pelo celular ou computador. Os resultados de uma testagem prévia do jogo indicam sua plausibilidade e ele deverá ter sua efetividade observada na continuidade de sua aplicação em termos de resultados, com a superação das dificuldades iniciais.

PALAVRAS-CHAVE: Escrita. Homófonas. Interpretabilidade. Jogo.

RESUMEN: Este artículo presenta un juego digital como apoyo pedagógico para actividades de aula que abordan el uso de homófonos en la escritura de alumnos de 6º grado de la Enseñanza Fundamental II de una escuela del estado de Santa Catarina. La base teórica se centró en los aportes de Kishimoto (1996) y Pilati (2017, 2020) sobre el trabajo con juegos pedagógicos. Este artículo pretende contribuir al ejercicio de análisis y reflexión lingüística en el que los estudiantes juegan y al mismo tiempo trabajan con hipótesis sobre el escrito. La producción del juego se realizó en la plataforma WordWall y se puede acceder por teléfono celular o

* Bruna Carolina Alves, mestranda do PROFLETRAS da UFSC e professora da rede pública estadual de Joinville, Santa Catarina. E-mail: brunakacz@gmail.com.

** Thayza Farias de Queiroz Araújo, mestranda do PROFLETRAS da UFSC e professora da rede pública estadual de Joinville, Santa Catarina. E-mail: thayzaprofessora@gmail.com.

*** Silvia Ines Coneglian Carrilho de Vasconcelos, professora do PROFLETRAS e do Departamento de Língua e Literatura Vernáculas da UFSC. E-mail: silvianoneglian@gmail.com.

computadora. Los resultados de una prueba previa del juego indican su verosimilitud, que debe tener su eficacia observada en la continuidad de la aplicación en términos de resultados con la superación de las dificultades iniciales.

PALABRAS CLAVE: Escritura. Homófonos. Interpretabilidad. Juego.

ABSTRACT: This paper presents a digital game as a pedagogical support for classroom activities that address the use of homophones in the writing of students in 6th grade classes of Elementary School II at a school in the Santa Catarina state. The theoretical basis was centered on the contributions of Kishimoto (1996) and Pilati (2017, 2020) about working with pedagogical games. This article aims to contribute to the exercise of linguistic analysis and reflection in which students play and at the same time work with hypotheses about the writing. The production of the game was carried out on the WordWall platform and can be accessed by phone or computer. The results of a previous test of the game indicate its plausibility, which should have its effectiveness observed in the continuity of the application in terms of results with the overcoming of the initial difficulties.

KEYWORDS: Writing. Homophones. Interpretability. Game.

1 INTRODUÇÃO

A proposta deste artigo é apresentar o desenvolvimento de um jogo digital voltado a um trabalho pedagógico específico em relação às dificuldades de percepção no uso das palavras homófonas pelos estudantes. Elaborou-se previamente um levantamento dessas dificuldades a partir de atividades de ditado e de produções textuais, nos dois primeiros meses do ano letivo de 2022, em turmas de 6º ano do Ensino Fundamental II de uma escola do litoral norte de Santa Catarina.

Foram desenvolvidas atividades pedagógicas que englobaram aulas com a problematização dos pares homófonos na escrita, que, por sua vez, podem acarretar dificuldades em termos de interpretabilidade na leitura e produções textuais, pois o uso incorreto de certos termos pode modificar ou tirar todo o sentido do que se quer expressar. O ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II deve proporcionar aos alunos experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de modo a possibilitar-lhes a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais de uso das linguagens. Levando isso em conta, o trabalho com o jogo prevê fazer com que os estudantes percebam e reflitam sobre como mudanças sutis na forma como as palavras são grafadas podem produzir um significado totalmente diferente do que queremos dizer.

Além disso, este artigo também objetiva contribuir para que o jogo sirva como recurso de apoio pedagógico às atividades em sala de aula que englobam a problematização dos pares homófonos na escrita. O jogo, por sua vez, visa promover o exercício de análise e reflexão linguística no qual, ao mesmo tempo em que os alunos brincam, também trabalham com hipóteses sobre a escrita, sistematizando os conhecimentos; suscitar a reflexão do estudante sobre a relação independente que se estabelece, em Língua Portuguesa, entre o som e a escrita das palavras, para ajudar o estudante a resolver alguns tipos de desvios ortográficos e a tomar consciência de alguns jogos de palavras; e, sobretudo, contribuir para a ampliação do repertório linguístico dos estudantes, possibilitando enriquecimento no uso vocabular para os diversos formatos de comunicação textual.

Em graus diferentes, todos os falantes da língua têm alguma dúvida ortográfica em determinadas circunstâncias. Mesmo diante de palavras já escritas muitas vezes, podem aparecer ocasionalmente dúvidas sobre qual letra ou letras devam ser escritas. Diante do jogo proposto e da problematização do ensino da língua em sala de aula, é importante que não nos esqueçamos de que um dos objetivos das aulas de língua portuguesa é permitir a leitura de textos dentro da vasta pluralidade de formatos e gêneros.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

Conforme afirma Kishimoto (1997), investigadora da faculdade de Educação da Universidade de São Paulo-FEUSP, o jogo já teve sua relevância destacada por filósofos como Platão e Aristóteles e, posteriormente, por Quintiliano, Montaigne e Rousseau, que já reconheciam, àquela época, o papel do jogo na educação. Desde a Antiguidade, destaca-se como grande defensor das atividades lúdicas São Tomás de Aquino, que, no século XIII, defendia o brincar como necessário para o desenvolvimento humano. No início

do século XX, a partir de Fröebel (1782-1852), o criador do jardim da infância, foi inserido o jogo como prática pedagógica no currículo da educação infantil. A partir da década de cinquenta do século XX, surgiram vários estudos sobre o jogo, e seus mais importantes estudiosos concordam ser ele um fenômeno da mente, uma atividade geradora e desenvolvedora de habilidades cognitivas.

O jogo ganha significações diferentes em sociedades distintas, por isso, torna-se uma tarefa difícil defini-lo. Diante dos diversos significados que os termos “jogo”, “brincadeira” e “brinquedo” recebem, Tizuko Kishimoto (2011) propõe uma verificação dos termos, a partir do contexto cultural e sócio-histórico em que se encontram. Da mesma forma, relacionar jogo e aprendizagem no contexto escolar não se mostra um trabalho fácil, posto que, ao caracterizar os jogos apenas pelo seu caráter lúdico e com finalidade em si mesmo (MURCIA, 2005), alguns teóricos mostram que não é possível que os jogos mantenham tais características ao servirem como uma atividade obrigatória, com interesses voltados para os resultados da aprendizagem (COSTA, 2008).

Para a pesquisadora Kishimoto, o homem é um ser simbólico. A construção do ser homem acontece de forma coletiva, com capacidade de pensar, uma vez que está diretamente ligada à capacidade de imaginar, sonhar e jogar, inclusive com a realidade. O jogo, segundo essa pesquisadora, tem o poder de aguçar ainda mais as capacidades humanas.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certo tipo de aprendizagem, surge a dimensão educativa. (KISHIMOTO, 1997. p. 36)

Portanto, o jogo é um instrumento de grande importância para aprendizagem dos alunos, pois, se eles aprendem de maneira espontânea, o jogo passa a ter significado crucial na formação pessoal e na aprendizagem de conteúdos. Por isso, ele não pode ser visto como mero momento de distração. Como Kishimoto afirma, os jogos têm diversas origens e, por meio deles, culturas são transmitidas tanto pelos diferentes jogos em si quanto pelas diferentes formas de jogar¹. O jogo, inclusive, contribui para o desenvolvimento de uma convivência entre as crianças por meio de regras, critérios e sentidos, possibilitando um convívio mais social e democrático, porque “[...] enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Ainda de acordo com Kishimoto (1997), o jogo pode ser visto como um objeto, uma atividade que possui um sistema de regras a ser obedecido pelos participantes e que distinguem uma modalidade de outra. Também pode ser apenas um vocábulo usado no cotidiano para designar algo dentro de um determinado contexto social. Assim, pode-se compreender o jogo: diferenciando significados atribuídos a ele por culturas diferentes, pelas regras ou pela situação imaginária que possibilita a delimitação das ações em função das regras e pelos objetos que os caracterizam.

Por conta disso, o termo jogo pode ter significados distintos, de acordo com a cultura e a época. O segundo sentido se refere ao sistema de regras características de cada jogo, por meio do qual é possível distinguir um determinado jogo dos demais. O terceiro trata o jogo como o objeto que o materializa, pois alguns jogos não podem acontecer sem um determinado objeto. Portanto, o jogo é pensado não como mera brincadeira, muito menos como um passatempo em sala de aula, mas ele faz parte de uma sequência

¹ Em uma atividade realizada com mães haitianas em Florianópolis por Aline Suzana de Freitas Vaz e Maria Clara Dias da Cruz, mestrandas do PROFLETRAS da UFSC, ficou muito evidente os modos diferentes de jogar o “Jogo da Amarelinha” no Haiti e no Brasil. Essa atividade e a constatação das similaridades e diferenças foram uma oportunidade singular de aprendizado para todas as envolvidas à época. Para saber mais, acesse, gratuitamente, na plataforma academia.edu, a coletânea organizada por Vasconcelos (2019, 2020).

didática planejada com regras, limites de tempo e espaço, que proporcionará aos alunos a fixação do objeto de conhecimento de forma lúdica, atrativa e envolvente. Isso, argumentamos, se dá pelo simples fato de ser algo paralelo à vida cotidiana, porém desvincilhado da rotina frenética de atividades repetitivas e pouco significativas.

Outro autor importante que tratou pioneiramente do lúdico é Johan Huizinga. Para esse autor: “O jogo se apresenta como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2019, p. 35-36).

Para que haja tensão, o jogo precisa ser levado a sério por quem o idealiza e por quem o está jogando. Essa tensão reverbera na alegria competitiva do jogo. Ainda para Huizinga: “O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo do que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele como por um verdadeiro fermento.” (HUIZINGA, 2019, p. 229). O jogo é, pois, a expressão mais legítima do lúdico e apresenta-se como portador de um potencial enorme para a educação e, mais especificamente, para o ensino de língua portuguesa, sendo o jogo uma ferramenta importante e facilitadora no processo de ensino e aprendizagem. Quando se fala em jogo, logo vem à mente um momento agradável de interação, geralmente entre amigos ou familiares.

Há jogos de todos os tipos, que proporcionam experiências divertidas, outros aguçam o pensamento lógico e até mesmo investigativo. Há jogos interacionistas e mimetistas, que ativam mais a oralidade e a expressão corporal. E dentre os mais variados tipos de jogos físicos, tem aumentado cada vez mais o número de jogos virtuais que, apenas por seu formato, já despertam o interesse das crianças. O jogo, como parte da sequência didática, oportuniza a experiência prática na disciplina dentro de um contexto teórico e prático, sendo um acréscimo dos exercícios tradicionais. O jogo digital encanta a geração atual, pois oportuniza a participação de outros amigos, mesmo que não estejam no mesmo espaço físico, além das cores e sons que oferecem estímulo diferenciado.

Trabalhar com jogos é ter como recurso um elemento incentivador que conduz os educandos a participarem, a se envolverem muito mais do que em qualquer outro tipo de atividade. Notavelmente o comportamento dos alunos, durante e após o jogo, auxilia os professores, fornecendo informações significativas acerca da aquisição e do aperfeiçoamento de habilidades. Por meio do jogo o aluno demonstra participação ativa, vivenciando a construção de um conhecimento consciente, envolvendo a sensorialidade, a percepção, o afeto, o pensamento e a imaginação.

O diferencial dos jogos pedagógicos digitais, além da sustentabilidade e praticidade, está no fato de oferecerem inúmeros recursos, permitindo que possamos obter e armazenar informações com rapidez e acessá-las conforme necessidade e interesse. A tecnologia também consegue atingir maior número de pessoas em tempo mais hábil, pois é por meio dela que pessoas em lugares distantes podem ter a oportunidade de acessar e usufruir dos jogos como fonte de ensino e desenvolvimento pessoal e coletivo.

Certamente, a tecnologia pode ser utilizada como recurso auxiliar com importante contribuição para que os estudantes aprimorem o conhecimento, obtendo e armazenando as informações. Esses jogos funcionam como suporte para estimular o desenvolvimento de habilidades e competências no ensino aprendizagem, permitindo inclusive interação coletiva e oferecendo um certo nível de competitividade através de uma classificação no placar, proporcionando ao aluno o desfrute de uma interação saudável e prazerosa. Quando os jogos são estimulantes e relevantes é possível alcançar uma aprendizagem construtiva, por sua experiência positiva. O fato de o aluno vencer e superar a si mesmo em cada jogada o estimula a querer aprender cada vez mais.

3 O TRATAMENTO DA ORTOGRAFIA NAS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Desvios ou afastamentos na escrita da norma ortográfica vigente são comuns entre alunos de diversas faixas etárias, o que significa que o problema merece atenção também nos ciclos finais do Ensino Fundamental e não somente na fase de alfabetização – em que é comum, senão central, a preocupação com a aprendizagem das adequadas correspondências entre som e letra e a norma ortográfica em vigor. A introdução de conceitos de fonética e fonologia no ensino regular tem se mostrado primordial para o ensino-aprendizagem da língua materna.

No domínio da ortografia, são úteis noções como as de relação som-grafia (plano fônico e plano escrito de representação da língua). Quanto a relações lexicais, como a homofonia e a homografia, intervêm noções como a da relação escrita/ som. No entanto, apesar de reconhecer as vantagens e a utilidade da mobilização de conceitos de fonética e fonologia, é inegável que essa área do conhecimento linguístico possui uma expressão pouco significativa no âmbito escolar, com uma implementação ainda de fraca visibilidade na prática docente.

No momento de começar a produção de textos escritos, o professor deve considerar e respeitar as dificuldades, a insegurança e o receio de escrever de seus estudantes, deixando-os mais livres para consultar os colegas, os livros e os dicionários no ato da escrita e, depois, por etapas e com cuidado, exigir maiores resultados, ou seja, estimulá-los a produzir textos melhores, sem muitos erros ortográficos. No ato da escrita de textos, a criança pensa e tenta ligar a letra que quer usar na palavra que vai grafar e faz isso pelo som. Em caso de dúvidas acerca qual usar, podem aparecer os “erros” por desconhecimento de todas as normas que regem a ortografia.

Os contextos competitivos ou as irregularidades na ortografia demandam memorização. Nesse caso, podemos supor que a exposição às atividades de leitura e escrita são cruciais, sem que haja a necessidade de propor listas de palavras isoladas para a memorização ou outras atividades específicas de ortografia. Para as regularidades ou as regras dependentes de contexto, seja ele fonético ou morfossintático, tornar as regras conscientes para os alunos só tem a contribuir para a apropriação do sistema ortográfico e o trabalho sistemático com a ortografia, especialmente com as regularidades contextuais, desde que feito de forma reflexiva, contribui para o aluno apropriar-se das normas ortográficas.

Portanto, quando o professor conhece a fundo o sistema ortográfico, pode entender as dificuldades ortográficas de seus alunos. A ampla formação em Fonética e Fonologia, incluindo modelos baseados no uso, contribui para o entendimento do funcionamento da língua e, conseqüentemente, para um ensino consciente, menos suscetível a equívocos. Entender que o uso determina a gramática de uma língua nos faz compreender o ensino da língua não mais como um produto acabado.

O ensino de língua materna está respaldado por diretrizes e parâmetros que prescrevem e orientam um ensino voltado para a construção de competências e habilidades, tendo como objeto de ensino o texto e a diversidade de gêneros textuais. Espera-se que o aluno seja “[...] capaz de utilizar a língua de modo variado, para produzir diferentes efeitos de sentido e adequar o texto a diferentes situações de interlocução oral e escrita” (BRASIL, 1998, p. 23). Portanto, a escrita e, conseqüentemente, a ortografia, também deve ser ensinada de forma dinâmica e natural, não como um treinamento imposto. Podemos dizer que não se trata de aprender a escrever, mas, sim, de descobrir a escrita. Nesse sentido, o aluno deve ter espaço para elaborar as suas hipóteses acerca das normas ortográficas e o professor deve dar condições para que o aprendiz possa avaliá-las, elaborar novas hipóteses e assim, apropriar-se do sistema ortográfico da língua portuguesa.

Respeitar o processo de apropriação da língua escrita e de suas regras por parte do aluno torna o professor responsável pela oportunidade de esquemas, jogos e atividade de reforço e fixação. Assim, ignorar que há dificuldade e desconsiderar as limitações dos alunos passa a ser um ato irresponsável e impensável. No ensino tradicional da língua portuguesa, as aulas eram centradas na gramática e distanciada dos gêneros textuais; após os PCNs e suas críticas ao tradicionalismo, os gêneros textuais e a produção textual foram mais valorizadas, entretanto a gramática ficou em segundo plano. Para Pilati:

Desconsiderar as reflexões gramaticais inviabiliza um aspecto crucial para o desenvolvimento da análise da produção textual, que é a reflexão gramatical. É por meio do manejo das estruturas gramaticais da língua que o produtor de textos irá expressar suas ideias, organizar argumentações, escolher formas de se dizer ou formas de não se dizer. Quando dispensamos as aulas de gramática, por exemplo, perdemos a oportunidade de apresentar a nossos alunos a ferramenta crucial para a leitura e produção autônomas e críticas – a reflexão gramatical. (PILATI, 2017, p. 93)

Portanto, é chegado um novo tempo no ensino da língua, tempo em que os professores devem buscar metodologias diferenciadas para fazer o aluno compreender o funcionamento dos conceitos linguísticos e, a partir disso, aprimorar a produção textual. Através do jogo pedagógico digital, é possível auxiliar os alunos no desenvolvimento das habilidades previstas para que se tornem

competentes e aptos a enfrentar os desafios da escrita. É mais uma ferramenta que pode auxiliar na construção do conhecimento, pois as atividades online são atraentes e colaboram muito para o letramento das crianças por usar o campo visual como atrativo. Ademais, a interação com o meio faz com que o que está interno no aluno venha ser socializado, proporcionando construção de novos aprendizados.

Segundo Paulo Freire (2003, p. 47), “[...] ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” As palavras de Paulo Freire, fazem muito sentido, pois quando proporcionamos mecanismos para os alunos, nós nos surpreendemos com o desenvolvimento de habilidades e com a produção delas, professores com a mente renovada criam possibilidades de aprendizagem para seus alunos.

4 SÍNTESE

A produção do jogo foi realizada na plataforma Word Wall e pode ser acessada pelo celular ou pelo computador a partir do link <https://wordwall.net/pt/resource/33865017>. As palavras homófonas que compõem o jogo configuram um total de dez pares. Os pares estão organizados de forma que o estudante escolha a melhor combinação entre palavra e significado. Com base na escrita da palavra homófona que aparece na tela, o estudante deve clicar no significado correspondente para concluir a combinação correta. O jogo foi programado com as palavras que os alunos mais erraram ou demonstraram dificuldades durante as atividades previstas para as aulas de língua portuguesa. Os pares homófonos foram colocados em uma coluna e na coluna paralela foi inserido o significado e a imagem correspondentes. O jogo faz parte de uma sequência didática, ou seja, é parte de uma série de atividades prévias que visam oferecer consciência interpretativa no uso da grafia das palavras, sendo aplicado como complementar ao trabalho com o ensino da ortografia em sala de aula.

Por isso, o objetivo não é ver se o aluno acertou ou errou, mas fazer com que cada aluno que tentar brincar consiga entender a diferença na aplicabilidade das palavras, aprendendo com o erro, podendo tentar acertar tudo quantas vezes desejar. Para adicionar um teor de emoção no jogo, foi colocado um ranking com os melhores tempos e pontuações e isso faz com que os alunos desejem aprender as palavras e cumprir o desafio com o melhor tempo, pois apenas os dez primeiros estão no ranking.

As atividades propostas para identificar o modo como os estudantes utilizam as palavras homófonas se dividem entre ditados e produções textuais como processo de diagnose para o trabalho focado no desenvolver de uma maior consciência fonológica. É importante salientar que este plano, explicitado na seção 4.1 deste artigo, poderá sofrer alterações em sua aplicação de acordo com a disponibilidade da escola, dos professores e da turma.

4.1 PROPOSTA DE ATIVIDADE COM JOGO DIGITAL

O “Jogo de Homófonas: Jogo Digital Para aulas de Língua Portuguesa” foi pensado e criado para o trabalho pedagógico específico em relação às dificuldades de percepção no uso das palavras homófonas pelos estudantes. O trabalho de ensino-aprendizagem com a Língua Portuguesa em sala de aula, vista como forma de interação, sustenta-se no objetivo de desenvolver, no aluno, maior proficiência em práticas de oralidade, de leitura e de escrita. A língua, estudada e analisada em situações reais de uso, tende a favorecer a ampliação do domínio linguístico.

Trabalhar com a língua numa perspectiva sociointeracionista é, como afirma Gonçalves (2004), uma forma mais adequada de ver a linguagem, já que possibilita ao aluno refletir sobre sua própria fala e/ou escrita e sobre outras situações com as quais interage no seu dia a dia. A interação tende a provocar mudanças tanto no sujeito quanto no destinatário, porque agimos sobre os outros e os outros sobre nós. A língua não se separa do indivíduo. Estudar a língua significa não isolar o ato interlocutivo das atividades cotidianas, visto que a linguagem não está dissociada de nossas ações e, portanto, aprender uma língua significa participar de situações concretas de comunicação (GONÇALVES, 2004, p. 2).

O processo de diagnose se faz importante ao se pensar numa possibilidade de viabilizar o trabalho com as palavras homófonas antes da aplicação do jogo. Para isso, procuramos destacar os desvios de maior ocorrência nas produções textuais feitas pelos estudantes como as palavras com CH e X e palavras com L e U em início e final de sílaba, por exemplo. Podemos dizer que as dificuldades de ortografia não se restringem ao campo ortográfico em si; grande parte delas têm vínculo com a oralidade, com a pronúncia e com as variações dialetais. Por isso, após a aquisição do sistema alfabético (regras básicas de conversão grafema-fonema), o domínio da grafia costuma ser um desafio para muitos alunos do Ensino Fundamental, estendendo-se até o Ensino Médio.

Durante as aulas que antecederam a aplicação do jogo, destacou-se as diferenças de uso entre as palavras escritas com CH ou X. A confusão no uso do dígrafo CH ou da consoante X é comum porque a consoante X pode assumir o valor de CH quando aparece no princípio ou no meio da palavra. Para ampliar a consciência fonológica, atividades em que os alunos completam frases com palavras grafadas com CH ou X, foram propostas, fazendo com que o objetivo de conhecer e fazer uso da grafia convencional das palavras com correspondências regulares contextuais entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, fosse desenhado. Ainda durante o processo de diagnosticar possíveis dificuldades na escrita das palavras homófonas, propusemos atividades de ditado e produções textuais que tiveram como foco os desvios ortográficos relacionados às motivações fonéticas e fonológicas, que se verificam entre as letras e os sons do sistema ortográfico. O erro ortográfico, é considerado importante e construtivo para o processo de aquisição, pois indica as hipóteses que a criança tem a respeito de como se estrutura o conhecimento da ortografia.

Os textos analisados para a retirada dos “erros” homófonos são resultantes de produções espontâneas realizadas a partir de oficinas de produção textual. Antes de iniciar a escrita do texto, foi proposto um momento de motivação para que cada aluno pensasse na estruturação e nos elementos de sua produção. Foram realizadas perguntas, tais como: Onde aconteceu? Com quem? Quando? O que aconteceu? Qual o enredo? Como termina? Essas perguntas foram respondidas oralmente, com o objetivo de organizar o pensamento das crianças e ainda enriquecer as suas narrativas com outros elementos. Foram analisadas as produções textuais espontâneas, pois é por meio da escrita espontânea que podemos ter acesso às hipóteses e às estratégias que os alunos utilizam na atividade de escrever. Foram realizados também, ditados de frases com a introdução de palavras homófonas em diferentes contextos a fim de que se pudesse verificar a relação escrita e a interpretabilidade atribuída pelos estudantes.

Nesse sentido, os desvios ortográficos são demonstrações dessas hipóteses e níveis de conhecimento dos alunos, por isso, servem como fonte de informação para o planejamento das intervenções pedagógicas diante do uso correto ou incorreto das palavras homófonas. O aluno, ao escolher determinada letra para representar um fonema, pauta-se ou nas regras que já domina, ou na ortografia das palavras que já conhece, ou na transcrição da fala. Decorrem disso, por exemplo, erros baseados em analogias, como a escrita de “auto” para designar o antônimo de baixo ao invés de “alto”, uma vez que, em muitas palavras, escreve-se ‘l’, mas pronuncia-se ‘u’. Compreendendo melhor esse processo, é possível propor atividades que interagem melhor com a noção e o uso da língua, proporcionando impacto positivo para a proficiência em leitura e escrita dos estudantes.

A proposta do jogo das homófonas se faz a partir do momento em que o professor compartilha, pelo celular ou computador, o link: <https://wordwall.net/pt/resource/33865017/1/%c3%adngua-portuguesa/jogo-de-hom%c3%b3fonas>. Assim forma interativa e individual, o estudante poderá refletir os sentidos e usos das palavras homófonas e aprender jogando o significado dos pares que mais causam dúvidas quanto à sua interpretabilidade. Trata-se de um jogo de múltipla escolha em que o aluno clica na resposta mais conveniente para cada situação comunicativa exposta na imagem de referência, conforme exposto por prints do jogo exibido nas figuras no apêndice deste artigo. Ao iniciar o jogo, clicando em “começar”, o estudante é direcionado a uma tela com uma palavra em destaque no topo, acima das palavras expostas, para a escolha da combinação que deve ser escolhida para formar o par palavra/significado, como pode-se conferir na figura 2.

É importante ressaltar que a plataforma permite que o professor ou o próprio estudante (na posição de jogador), altere o modelo de combinações a ser exposto na tela, podendo se deparar com todos os vinte pares disponíveis de uma só vez ou para o formato “questionário” em que aparecem algumas alternativas para compor a sua escolha de combinação a cada palavra que aparecer no topo da tela, como pode ser visualizado na Figura 3. Conforme a combinação segue sendo feita pelo jogador, independente do modelo interativo escolhido, este receberá um sinal de acerto ou de erro como se vê nas Figuras 4 e 5, no apêndice deste artigo.

4.2 RESULTADOS

A partir da sondagem por meio de atividades que permitem a abordagem posterior do jogo de homófonas para a ampla explanação do ensino da ortografia, podemos garantir maior participação e reflexão por parte dos alunos em relação ao tema das palavras homófonas. Através dela conseguimos perceber como o aluno compreende o conteúdo abordado.

O que parece ser um “erro” ortográfico por desatenção do aluno, falta de estudo, dificuldade de aprendizagem ou falta de conhecimento das regras pode ter uma causa, uma explicação que justifique que o aluno faça certas analogias ou levante determinadas hipóteses sobre a escrita das palavras na hora de fazer suas produções textuais. Algumas dessas explicações ou justificativas podem estar relacionadas com questões fonéticas e fonológicas, pois o aluno, geralmente, tenta reproduzir a fala na forma de letras, sílabas e palavras e, muitas vezes, não percebe que há muitas lacunas nessa relação fala/escrita no que se refere à combinação perfeita (que não existe) entre sons e letras de forma unívoca.

A preparação do professor exige uma observação cuidadosa das formas de aprender e pensar dos estudantes, bem como seus interesses e sua sociabilidade, objetivando uma intervenção equilibrada e competente durante o jogo proposto. A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do aprendizado, contando com a motivação lúdica para o trabalho com os conhecimentos ortográficos relacionados aos pares homófonos que mais causaram discussão quanto aos problemas de interpretabilidade nas produções textuais dos estudantes. Os resultados de uma testagem prévia do jogo indicam sua plausibilidade que deverá ter sua efetividade observada na continuidade da aplicação em termos de resultados com a superação das dificuldades iniciais na escrita de palavras homófonas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A língua é o meio pelo qual expressamos nossas ideias. Cada falante é usuário e agente modificador de seu idioma, nele imprimindo marcas geradas pelas novas situações com que se depara. Nesse sentido, podemos enxergar a língua como instrumento da projeção da cultura de um povo. Os estudos acerca da língua nos direcionam para a ideia de que não basta ao professor de Ensino Fundamental apontar os “erros” ortográficos de seus alunos, mas analisá-los a partir de um novo ponto de vista que leve em consideração a Fonética e a Fonologia, que permitirá uma reflexão sobre a língua materna e a importância da ortografia.

O trabalho com o jogo das homófonas demonstra que o estudo da ortografia em sala de aula pode melhorar a produção e a compreensão a respeito do que se escreve, oportunizando que os estudantes ampliem cada vez mais o seu repertório linguístico e reflitam sobre a interpretabilidade que as diferentes formas de escrita podem gerar. As dúvidas ortográficas sempre vão existir em situações ou circunstâncias diversas, dentro e fora do contexto escolar, porém, sendo a educação um processo que envolve transformações no sujeito que aprende, esse ensino pode assumir uma postura de novos sentidos e experiências para a vida de todos os envolvidos nesse percurso.

Sobre o fato da opção por usar um jogo digital ao invés de um jogo físico, diz respeito à inovação, praticidade e sustentabilidade. Os jogos pedagógicos digitais ainda se apresentam como uma novidade no espaço escolar, seja pela inexistência de jogos que atendam especificamente aos processos de ensino e aprendizagem de uma determinada área do conhecimento, seja pelo desconhecimento das possibilidades de uso nesse campo, bem como pela resistência às novas tecnologias por parte de alguns professores. Entretanto estão disponíveis na internet inúmeras plataformas autodidáticas para que o professor insira os dados do assunto que está lecionando, escolha o tipo de jogo dentro dos que são ofertados no banco de dados da plataforma e ali o seu jogo estará pronto para ser disponibilizado aos alunos através de um link.

Com a tecnologia avançando a passos galopantes, é necessário inserir as ferramentas científico tecnológicas nos processos de ensino-aprendizagem. Porém, por inúmeros fatores ainda é percebida de forma lenta a nova revolução no ensino contemporâneo. Vale lembrar que quando o giz em bastão chegou às salas de aula no século XIX, ele era a tecnologia do momento e passou a ser tão importante para o campo da educação que seu uso foi sendo incorporado ao cotidiano escolar de tal forma que sua ausência chegou

a ser inadmissível para qualquer professor e um objeto de desejo, disputado pelos alunos. Hoje, para muitos professores, o giz está superado e foi substituído por canetas para quadro branco de variadas cores, e por isso muitos alunos o desconhecem. Os jogos pedagógicos digitais vêm ganhando notoriedade na escola. E dentro de poucos anos, será inaceitável um professor que os desconheça ou resista ao seu uso.

REFERÊNCIAS

COSTA, A. V. *O lúdico na sala de aula de língua portuguesa no fundamental II*. 2008. 229p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia - saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

GONÇALVES, A. V. O fazer significa por escrito. SELISIGNO – IV SEMINÁRIO DE ESTUDOS SOBRE LINGUAGEM E SIGNIFICAÇÃO, 2004, Londrina. *Anais [...]* Londrina: UEL, 2004, p. 1-10.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JOGO de homófonas: jogo digital para aulas de Língua Portuguesa. Wordwall. 2022. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/33865017/1/%c3%adngua-portuguesa/jogo-de-hom%c3%b3fonas>. Acesso em: 5 ago. 2022.

KISHIMOTO, T. M. (org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KISHIMOTO, T. M. *Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação*. São Paulo: editora Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. *Jogos tradicionais infantis: O jogo, A criança e a Educação*. Petrópolis: Vozes, 1993.

MURCIA, J. A. M. *Aprendizagem através dos jogos*. Trad. Valério Campos. Petrópolis: Ed. Artmed, 2005.

PILATI, E. *Linguística, gramática e aprendizagem ativa*. Campinas: Pontes Editores, 2017.

VASCONCELOS, S. I. C. C. de. (org.). *Práticas pedagógicas e material didático no ensino de português como língua não materna*. São Carlos: Pedro & João, 2019.

VASCONCELOS, S.I.C.C. de. (org.). *Práticas pedagógicas e material didático no ensino de português como língua não materna*. São Carlos: Pedro & João, 2020. Disponível em:

https://www.academia.edu/44216629/PR%C3%81TICAS_PEDAG%C3%93GICAS_E_MATERIAL_DID%C3%81TICO_NO_ENSINO_DE_PORTUGU%C3%8AS_COMO_L%C3%8DNGUA_N%C3%83O_MATERNA?source=swp_share Acesso em: 8 ago. 2022.



Recebido em 15/08/2022. Aceito em 14/12/2022.

APÊNDICE A: “JOGO DE HOMÓFONAS: JOGO DIGITAL PARA AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA”



Figura 1: Início - Jogo interativo de combinação das palavras homófonas

Fonte: Wordwall. Elaborada pelas autoras (2022)

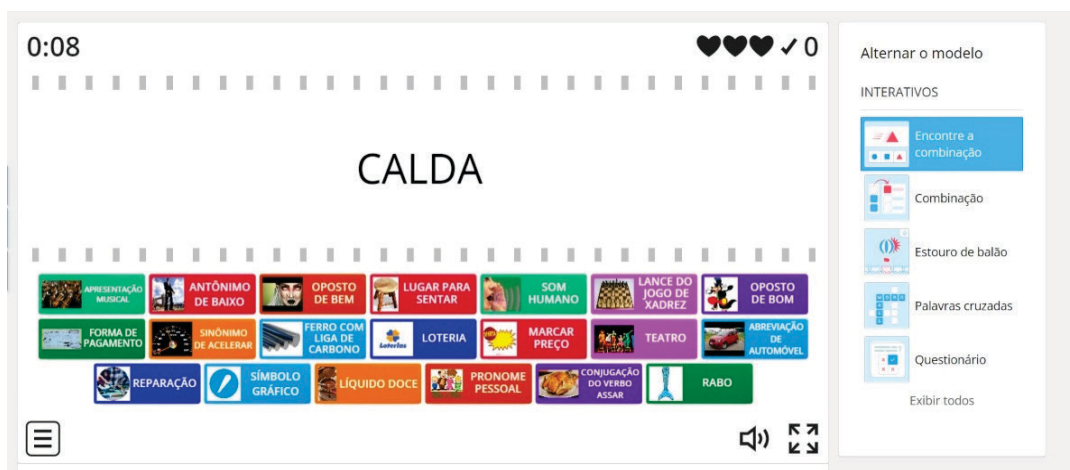


Figura 2: Encontre a combinação entre os pares homófonos

Fonte: Wordwall. Elaborada pelas autoras (2022)



Figura 3: Alteração do modelo do jogo interativo

Fonte: Wordwall. Elaborada pelas autoras (2022)

0:54 ✓ 4

CAUDA

A



RABO

✓

B



LANCE DO JOGO DE XADREZ

C



APRESENTAÇÃO MUSICAL

D




REPARAÇÃO

◀ 4 de 20 ▶

Alternar o modelo ✓ 4

INTERATIVOS

-  Encontre a combinação
-  Combinação
-  Estouro de balão
-  Palavras cruzadas
-  Questionário

Exibir todos

Figura 4: Sinalização de “acerto”

Fonte: Wordwall. Elaborada pelas autoras (2022)

0:41 ✓ 0

VOZ

A



SOM HUMANO

✓

B



PRONOME PESSOAL

✗

C



LUGAR PARA SENTAR

D



REPARAÇÃO

◀ 7 de 20 ▶

Alternar o modelo ✓ 0

INTERATIVOS

-  Encontre a combinação
-  Combinação
-  Estouro de balão
-  Palavras cruzadas
-  Questionário

Exibir todos

Figura 5: Sinalização de “erro”

Fonte: Wordwall. Elaborada pelas autoras (2022)