



JOGOS DIDÁTICOS NA APRENDIZAGEM ORTOGRÁFICA DE ESTUDANTES NA MODALIDADE EJA EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CARIACICA/ES

ARTIGO ORIGINAL

MARTINS, Luiz Gustavo Cardoso ^[1], DEORCE, Mariluzza Sartori ^[2]

MARTINS, Luiz Gustavo Cardoso. DEORCE, Mariluzza Sartori. **Jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 08, Ed. 12, Vol. 02, pp. 39-60. Dezembro de 2023. ISSN: 2448-0959, Link de acesso:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/aprendizagem-ortografica>,

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/aprendizagem-ortografica

RESUMO

Essa pesquisa tem como objetivo compreender como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de Língua Portuguesa dos estudantes da EJA. Trata-se da temática: Jogos Didáticos na Aprendizagem Ortográfica de Estudantes na Modalidade EJA em uma Escola Municipal de Cariacica/ES. Para alcançar esse objetivo, foi feito uma abordagem desse tema, onde a discussão central é saber de que forma os jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica dos alunos da EJA. A metodologia abordada foi de caráter qualitativa de cunho participante, as análises dos dados foram feitas por meio de questionários, ditados, roda de conversa e aplicação dos jogos. Cita-se, também, a metodologia bibliográfica que serviu de base teórica. Com os resultados encontrados na pesquisa foi possível compreender a importância e benefícios dos jogos educacionais no ensino-aprendizagem; conhecer os aspectos sociais dos estudantes da EJA e identificar as dificuldades ortográficas por meio do ditado. A partir das intervenções foram desenvolvidas atividades como caça-palavras, palavras cruzadas, bingo e soletrando, utilizadas como atividades para fortalecimento da aprendizagem. As atividades buscaram o dinamismo, o diferencial na sua aplicação, um meio de tornar a aula menos cansativa e mais atrativa. Atrilando a ludicidade ao ensino do conteúdo.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Ortografia, Aprendizagem, Educação de Jovens e Adultos.

1. INTRODUÇÃO



Este artigo vislumbra-se em desenvolver e discutir um conteúdo muito importante para o desenvolvimento do ensino na modalidade EJA, trata-se do ensino de ortografia por meio de alguns jogos didáticos. A motivação desse estudo se deu a partir da observação na aplicação de atividades de língua portuguesa, onde os alunos demonstraram muito desinteresse, cansaço e dificuldade no entendimento quanto ao conteúdo de ortografia.

O artigo trata do tema: Jogos Didáticos na Aprendizagem Ortográfica de Estudantes na Modalidade EJA em uma escola Municipal de Cariacica/ES. Neste sentido, conforme salienta Monteiro e Mezzaroba (2019, p. 171): “[...] enquanto o tema é o objeto da pesquisa, o problema é o questionamento, a dúvida sobre um determinado aspecto deste objeto [...]”. Dessa maneira, o problema de pesquisa busca responder a seguinte pergunta: de que forma os jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica dos estudantes da EJA?

A partir dessa pergunta este artigo segue para uma análise aprofundada na temática diretamente com o público-alvo. Movido por este pressuposto, este artigo tem como objetivo geral: compreender como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de língua portuguesa dos estudantes da EJA. Para alcançar essa meta, fixou-se outros objetivos específicos, os quais estão assim delineados:

- Descrever o perfil social dos estudantes da EMEF “Valdici Alves Baier” do Ensino Fundamental II, modalidade EJA;
- Identificar as principais dificuldades ortográficas na língua portuguesa;
- Aplicar e Analisar as principais contribuições dos jogos didáticos utilizados na aprendizagem ortográfica dos estudantes do ensino fundamental II na modalidade EJA.

O artigo é fruto de uma pesquisa de dissertação para mestrado desenvolvido na escola “Valdici Alves Baier”, localizada no município de Cariacica/ES. Entre os meses de agosto a setembro de 2023. O trabalho contou com a colaboração de todos os estudantes das turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II, EJA, totalizando 50.



A metodologia abordada foi de natureza qualitativa, do tipo participante que conforme Richardson (1999), a observação pode ser participante, ou seja, o observador busca tornar-se um membro do grupo. Conforme Monteiro e Mezzaroba, (2019), o professor, mediador, observa seu objeto de estudo e se coloca em contato direto com o meio investigado.

Nesse sentido, ressurgem a relevância de entender mais sobre o público da EJA, levando em consideração todos os fatores já citados. Assim, partindo de um ditado ortográfico foi analisado sobre as dificuldades e potencialidades desses alunos e posteriormente aplicados os jogos ortográficos.

Com isso, destaca-se como foi feita a análise do conteúdo, tendo como base Bardin (1977, p. 95-101): 1) pré-análise: em que vai “sistematizar as ideias iniciais”; 2) a exploração do material: é “a fase da análise propriamente dita”; 3) processamento, inferência e a interpretação dos resultados.

Os jogos aplicados nas turmas da EJA fundamental II, foram: o caça-palavras, bingo ortográfico, palavras cruzadas e soletrando. A partir dessas atividades, observação e interação foi possível compreender que o conteúdo trabalhado dessa forma, com exploração do lúdico tornou a aula mais dinâmica, atrativa e menos cansativa, levando os estudantes a concentração, percepção, atenção, a memorização das palavras e acertos de erros que muitos acreditavam estarem certos. Para mais entendimento segue alguns tópicos fundamentais abordados na pesquisa.

2. EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS FRENTE AO CONTEÚDO ORTOGRÁFICO

Conforme Brasil (2017) “A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos nos ensinos fundamental e médio na idade própria e constituirá instrumento para a educação e a aprendizagem ao longo da vida.” (LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, artigo 37).



A educação de Jovens e adultos é muito importante, pois trata de um público que não teve possibilidade de estudar na idade correta, alunos com muitas reprovações e que, na maioria das vezes, estão há décadas sem estudar. O conteúdo de português acaba se tornando muito difícil, pois as regras acabam desconstruindo o que já foi estabelecido na vivência deles, tornando a aula chata e insignificante.

O que se complementa em Rodrigues *et al.* (2021) “Os estudantes da EJA são pessoas diretamente atingidas pelas dificuldades sociais e diversos outros fatores que dificultam a presença destes educandos nas escolas”.

A partir de uma abordagem dialógica, respeitando a vivência de mundo dos educandos, foram feitas as devidas intervenções para que fosse desenvolvido o conteúdo (Freire, 1987).

A educação de jovens e adultos é uma modalidade ensino muito importante para a sociedade, pois em meio a tantas dificuldades que as pessoas enfrentam diariamente, ela veio para atender a uma parcela social que precisa trabalhar, tomar conta da família ou aos que não puderam em outrora concluir seus estudos na idade própria, que evadiram, reprovaram, entre outros motivos (Soares, 1996, p.28).

Segundo Freire (1996, p.25) “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção [...]”. Nesse sentido, os jogos ortográficos fizeram com que um conteúdo complexo e cheio de regras virasse uma brincadeira, uma competição com várias aulas diferenciadas em sala e fora dela.

3. LÚDICO E JOGOS COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM

Freire (1996) nos afirma, antes de tudo, para que se tenha uma aula dinâmica é preciso que o educador estimule a curiosidade dos educandos, fazendo com que desperte o interesse de perguntas, assim a aula não será cansativa, mas sim agradável.



Rau (2007, p. 51) apoia alegando que “o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento.”

Conforme o texto citado, pensar a parte lúdica nas disciplinas é algo necessário visto que são poucos os professores que exploram essa potencialidade, nesse percurso os jogos ortográficos puderam ser utilizados como um mecanismo didático de alto potencial e relevância para o ensino-aprendizagem dos estudantes. Conforme será mais explicado nas demais partes do artigo.

Kishimoto e Freyberger (2012), defendem o conhecimento trazido pelo estudante ao adentrar à escola, cabendo ao professor respeitar essa vivência, por ora carregada de traços culturais, vivências estéticas, traços sociais e práticas do cotidiano. Dessa forma, os jogos ortográficos foram elaborados levando em consideração palavras que não se distanciassem do contexto do aluno da EJA.

Os jogos não devem ser vistos como apenas uma brincadeira para gastar energias das crianças, mas como meios propícios ao desenvolvimento intelectual (Piaget, 1976). Nesse sentido as atividades devem abordar os conteúdos, tornando-as científicas, contudo, podem ser adaptadas e desenvolvidas com exploração do lúdico, visto que os benefícios para a aprendizagem são muitos: uma aula cansativa passa ser prazerosa, atrativa, significativa, etc.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

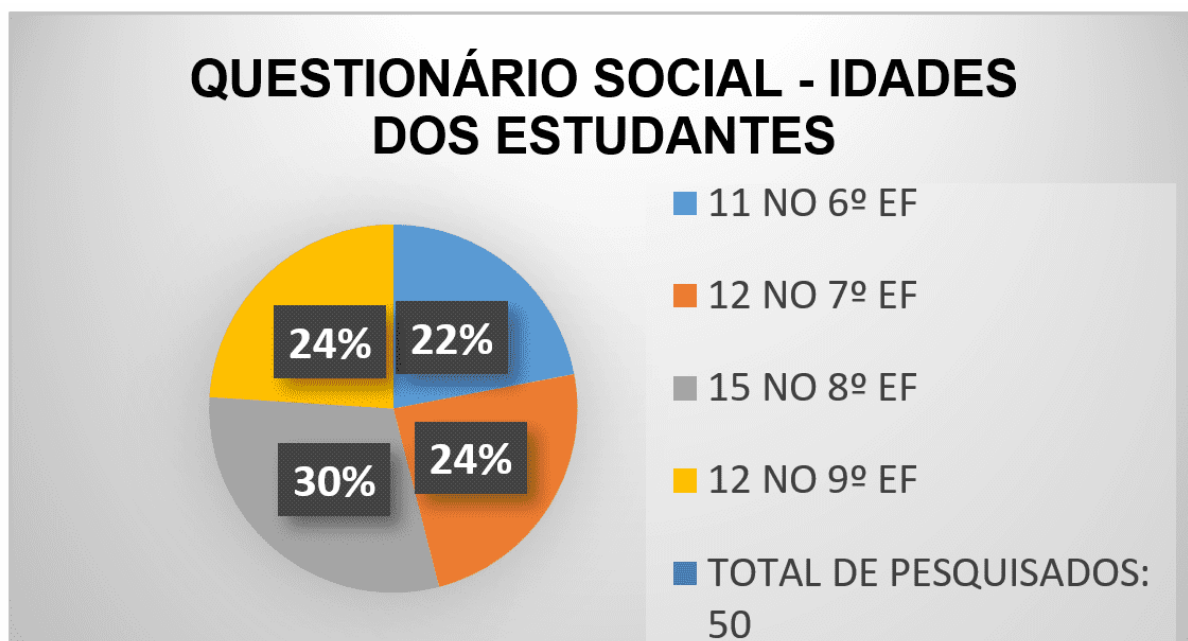
4.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO LOCAL DE PESQUISA E APLICAÇÃO DE QUESTIONÁRIO

O presente artigo é fruto de uma pesquisa de dissertação para mestrado, desenvolvido na escola “Valdici Alves Baier”, localizada no município de Cariacica/ES. Entre os meses de agosto a setembro de 2023. O trabalho contou com a colaboração de todos os estudantes com matrículas ativas, das turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II, EJA. Para conhecimento dos estudantes de maneira ampla, foi

aplicado um questionário de cunho social, visando compreender sobre suas informações básicas como, idade, gênero, tempo fora da escola, profissões, perspectivas e dificuldades ortográficas em Língua Portuguesa. O questionário foi aplicado em 1 aula apenas (50 minutos).

Nessa primeira etapa foi discutido com os estudantes sobre a pesquisa, através de uma roda de conversa, para tratar de assuntos sobre os termos resguardando o sigilo do nome e imagem. Conforme Freire, 1996, o professor deve proporcionar esse ambiente levando o estudante a questionar, buscando essa dialogicidade e tornando a sala de aula um lugar mais significativo.

Gráfico 1 – Quantidade de pesquisados por turma



Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

A pesquisa contou com 50 participantes, participaram todos os estudantes das 4 turmas (6º ao 9º). Os pesquisados são estudantes com idades variadas, porém cerca de 60% deles são pessoas adultas. A predominância de gênero é feminino com cerca de 62%. Sobre as profissões, destacam-se domésticas, pedreiros, agricultor, autônomos, lavrador, ajudante de obras, além dos menores de idade que se declararam estudantes apenas.



Ressalta-se, também, que mais da metade dos pesquisados estavam há mais de 10 anos sem frequentar a sala de aula. Ou seja, a “A Educação de Jovens e Adultos - EJA tem como objetivo proporcionar educação básica às pessoas que, por qualquer motivo, não puderam frequentar a escola na idade ideal” (Balsanelli, 2012).

Sobre os motivos de ingressar na modalidade EJA, as respostas foram diversas, destacando entre outras: terminar os estudos, ter uma vida melhor, risco de reprovação no turno regular, aprendizagem, ter uma comunicação melhor, ter mais oportunidades, recuperar o tempo perdido e terminar os estudos mais rápido.

Acerca das principais dificuldades ortográficas, obteve-se respostas como: dificuldades em usar as letras, C, CH, S, SS, Z, J, G e X, e dificuldade de escrever corretamente. Partindo dessas respostas os jogos ortográficos foram pensados e aplicados, respeitando o saber do aluno, não desconsiderando seu conhecimento prévio (Freire, 1996). O que se completa nas palavras de Kishimoto e Freyberger (2012), sobre o conhecimento de mundo dos estudantes cabe ao professor respeitar essa vivência, por ora é carregada de traços culturais e sociais.

Por fim a escola funciona nos turnos: matutino, vespertino e noturno, sendo 4 aulas de 50 minutos no turno noturno, elas começam às 18h e terminam às 22h. o espaço escolar conta com professores especializados, tendo acesso por rampas e escadas, possui sala para educação especial, sala de vídeo, sala de projetos, biblioteca, quadra esportiva, sala para planejamento, um amplo espaço para refeição, 1 diretora e uma 1 vice-diretora. As turmas da EJA funcionam no horário noturno sendo divididas em fundamental I, atuando como ciclo e fundamental II aonde as turmas vão do 6º ao 9º ano. As turmas escolhidas para a pesquisa são essas do 6º ao 9º ano, totalizando 50 estudantes ativos.

4.2 DITADO COMO DIAGNÓSTICO DO CONHECIMENTO ORTOGRÁFICO

Para identificar as dificuldades ortográficas dos estudantes foi elaborado um ditado com 80 palavras divididas em 4 níveis de dificuldades, palavras fáceis as mais difíceis,

elaboradas com base no questionário e roda de conversa com os pesquisados. A partir dessa atividade pôde ter uma ideia mais clara sobre as dificuldades dos estudantes quanto à ortografia. O ditado foi feito em apenas uma aula, de forma individual.

Foto 1 - Aplicação do ditado ortográfico em sala de aula e palavras utilizadas:

Ditado - 1ª Aplicação .

NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4
caju	Besiga	sigla	Amoroso X
chuchu	cocada	audite X	evitar X
chá	Dezina	atraso	execução X
copo	passagem	passagem	acompanhar X
escala	medica	xadrez	subsídio
faca	Umbigo	crença	discreto X
luze	maliza	impressão	licença X
suje	charreca X	champanha X	encargo X
filo	xarope	exploração	exaustão
Balão X	limpeza	administração	transição
sala	luneta	empacotado	absorção
sofá	pedaço	caderno	oscilação X
vila	capricho	lazer X	aspiração X
vaca	Indicador X	cachalot	essência
zilo	mágico	privilegio	pretexto
Cigarro	blusa	proximidade	recisão X
Beleza	vacina X	premissas	escassez X
caça	Cochilo	preguiça	discurso
pusse	enchia	esquema X	excesso
chico	flecha	superfície	reflexão
13	17	16	09

Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

A partir da correção foram observadas as potencialidades e dificuldades quanto à escrita das palavras, com isso foi desenvolvido o conteúdo ortográfico por meio jogos. A avaliação do ditado foi feita com base na correção das palavras, teve como critério de avaliação 5 pontos na disciplina. Após correção foram observadas muitas dificuldades na escrita das palavras com as letras X, CH, Z, S, SS, Ç, G e J. Exemplos: lasanha com Z; oscilação com X; xampu com CH; xaveco com CH; licença com S; ansioso com C; asfixia com CC; entre outros. Houve maior constância de erros nos níveis maiores, nível 3 e 4, onde o emprego dessas palavras são mais frequentes. Diante do exposto foi possível formular objetivos, selecionar estratégias para desenvolver a competência ortográfica nos jogos posteriores (Barbeiro, 2007).



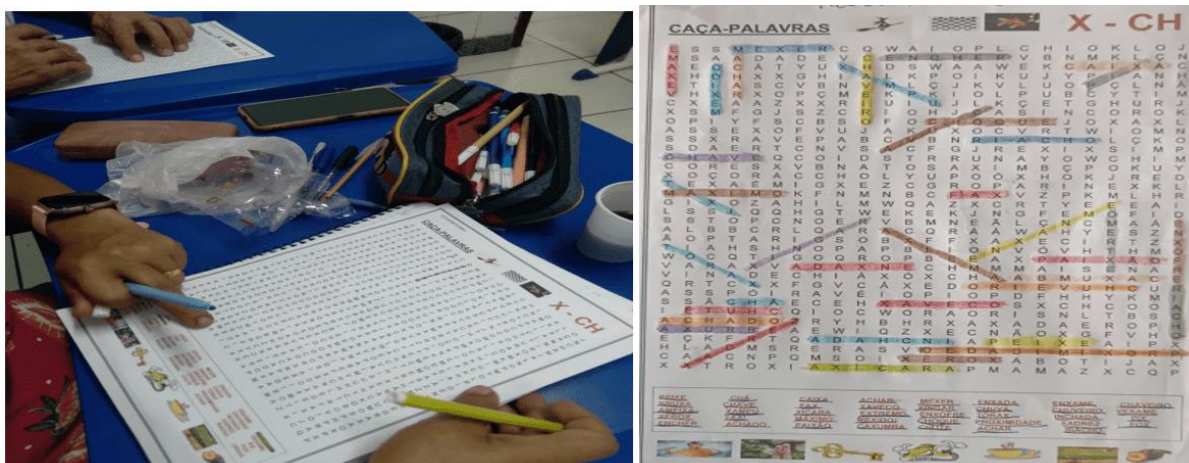
5. ATIVIDADES REALIZADAS

5.1 CAÇA-PALAVRAS

Essa atividade foi desenvolvida com todas as turmas do Ensino Fundamental II, com objetivo de estimular a concentração, percepção, atenção e intelectual (Maluf 2015, P.21). A elaboração do jogo levou em consideração as dificuldades apresentadas no ditado. Observou-se que na elaboração delas os pesquisados mantinham-se atentos, concentrados. Houve-se alguns questionamentos sobre determinadas palavras, pois eles achavam que eram de um jeito quando na verdade eram escritas de outro, nesse meio tempo parava para explicação.

Cita-se a palavras Xampu, os estudantes acreditavam que era escrita com SH, conforme está descrito na embalagem. Essas tarefas contribuíram muito para o bom andamento da aula e aquisição de conhecimento, pois autores como Freire (1996) defendem essa aproximação das palavras com o dia a dia do aluno da EJA sendo propício à aprendizagem, ressalta ainda a importância de estimular a curiosidade desses alunos, despertando o interesse em perguntar e questionar durante a aula, (Freire, 1996). Conforme observa-se na figura seguinte, onde os estudantes realizaram a atividade de forma individual ou em dupla, conforme preconiza: Kishimoto e Freyberger (2012).

Foto 2: Aplicação do caça-palavras



Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

Instruções dadas aos alunos: As palavras deste caça-palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal e também ao contrário, a tarefa pode ser realizada com lápis de cor, caneta ou lápis.

Número de jogadores: realizado em todas as turmas do ensino fundamental II.

Tempo para realização: duas aulas (1h40).

Avaliação: foi feita por meio da participação, compreensão da atividade e correção, onde foram analisados os erros e acertos, sendo atribuído nota de até 5 pontos.

Possíveis adaptações: o jogo pôde ser adaptado ou ampliado de acordo com a turma, podendo ser feito em dupla ou individual.

5.2 BINGO ORTOGRÁFICO

Com objetivo de estimular a concentração, interação e memorização das palavras, em especial as palavras escritas com as letras C, X, CH, S, SS, J, G e Z, o bingo foi realizado com a participação de todos os estudantes presentes naquele dia, incluindo os demais servidores que pediram para participar. A atividade foi realizada no pátio da escola. A aula foi descontraída, muita interação entre os estudantes, o bingo ortográfico propiciou um ambiente de aprendizagem mais prazeroso (Antunes 2005).



Figura1. Modelo de cartela usada durante o bingo

		BINGO ORTOGRÁFICO		

Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

Figura2. Palavras utilizadas no bingo

HORA	FAROFA	CHÁ	ÔNIBUS	SURPRESA	CIMENTO
MACETE	FAXINA	TRABALHO	EXPERIÊNCIA	AMEIXA	AREIA
PROMESSA	FAMÍLIA	SENSÍVEL	VIZINHA	LICENÇA	CAIXA
PREZADO	PRESTÍGIO	LUXO	PASSAGEM	JARDIM	ANSIOSO
XÍCARA	SUSPENSE	CANSAÇO	CADARÇO	ENXADA	CAFÉ
PRESSA	MISSA	AGULHA	ROUPAS	FRUTAS	CONFESSAR
SAUDADE	SORRISO	ROMANCE	BOCHECHA	ENCHENTE	BORRACHA
CHUVA	PASSEIO	GIRASSOL	PRESSA	MACHADO	AMIZADE
TIJOLO	CHAPÉU	TIGELA	GELEIA	NASCIMENTO	COZINHA

Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

As palavras foram escolhidas levando em consideração o contexto dos pesquisados, assim, a partir da análise dos questionários e roda de conversa foi possível conhecer mais esse público para que com foco nas dificuldades ortográficas fossem escolhidas as palavras. Conforme Freire a vivência do aluno precisa ser levada em consideração (Freire, 1996).

Número de jogadores: realizado em todas as turmas do ensino fundamental II com todos os alunos presentes.



Material: cartela de bingo em branco e cartela com as palavras para preencher na cartela em branco.

Instrução: cada estudante recebeu duas cartelas, uma em branco e outra com 56 palavras. Depois que preencher a cartela com as palavras que ele escreveu, o professor deu os comandos, exemplos: ganha quem fizer o X na cartela ou quem fizer a letra L, a janela e etc. Por fim quem preencher a cartela toda, ao completar a letra ou a cartela toda o estudante grita BINGO. A premiação foi caixa de bombom, copos, lembrancinhas, etc.

Tempo para realização: duas aulas seguidas (1h40).

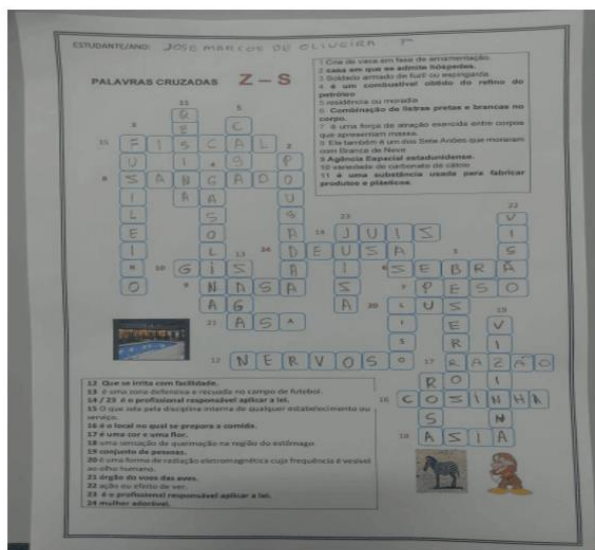
Avaliação: foi feita por meio da participação e compreensão da atividade, sendo atribuído 5 pontos na nota bimestral.

Possíveis adaptações: o jogo pôde ser adaptado de acordo com a turma, tendo a colaboração dos demais professores presentes, podendo os estudantes sentarem em duplas para se ajudarem durante a escrita das palavras.

5.3 PALAVRAS CRUZADAS

Com objetivo de estimular o raciocínio, a concentração, a memorização da escrita e entender o significado das palavras, os estudantes puderam fazer a atividade em dupla, ou de forma individual, pois conforme defendem os autores Kishimoto e Freyberger (2012) o professor deve respeitar o direito de brincar sozinho.

Foto 3: palavras cruzadas



Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

Instrução: Neste jogo o estudante tem o desafio de preencher todos os espaços vazios do quadro, onde cada palavra deve ser descoberta a através das dicas, sejam por meio de perguntas ou afirmativas que se completam tanto nos quadros verticais como horizontais. Durante a atividade foi sugerido música ambiente, uso de internet para pesquisa e café para deixar a aula ainda mais atrativa.

Número de participantes: todas as 4 turmas, 6º ao 9º (50 alunos).

Tempo para realização: duas aulas (1h40).

Avaliação: foi atribuído nota de 5 pontos pela participação e correção das atividades.

Possíveis adaptações: O jogo pôde ser adaptado de acordo com o nível da turma, podendo ser feito em duplas ou individual.

5.4 SOLETRANDO

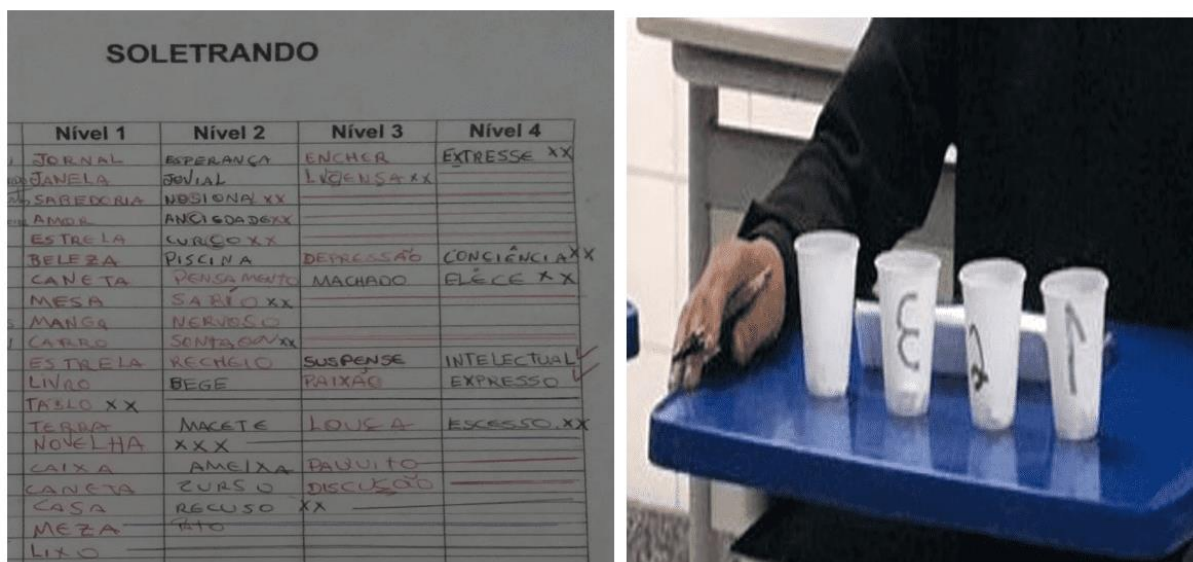
Com objetivo de estimular a pronúncia, a escrita correta das palavras, a concentração, desenvolvendo a aula de forma prazerosa, dinâmica e atrativa (Maluf, 2015). A atividade foi dividida por nível, onde o aluno só poderia avançar para o nível posterior



se conseguisse soletrar corretamente as palavras sorteadas. Essas palavras foram colocadas dentro de copos com a descrição do nível, assim a cada fase era utilizado um copo diferente com palavras diferentes, as palavras visavam as escritas das letras, C, Ç, CH, X, S, SS, Z, G, e J.

Todos os estudantes foram avaliados no nível alcançado, sendo que dos 50 apenas 6 conseguiram passar do 4º nível, um resultado bom, pois sabe-se da dificuldade que a ortografia representa dentro das escolas, esses 6 que passaram por todos os níveis foram premiados.

Foto 4: aplicação do soletrando



Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

Instrução: o professor segue a ordem dos nomes que ele escreveu na tabela, começando pelo nível 1. O participante é chamado para se sentar mais à frente da turma, para não ficar tão próximo dos outros alunos. O professor sorteia a palavra de dentro do copo e fala de forma clara e alta para o estudante que por sua vez pode pedir para repetir, contextualizar numa frase ou começar a soletração. Ao começar o professor escreverá a palavra da forma como ela foi soletrada, e ao final vai falar se o participante passou para o próximo nível. Passando para o próximo nível o participante esperará, de volta no seu lugar, que o professor faça a brincadeira com os demais alunos e turmas, a palavra sorteada deve ser descartada para não se



repetir. Vence o estudante que alcançar o maior nível. O soletrando é de caráter eliminatório.

Material: 2 tabelas uma para o professor preencher com o nome dos alunos e escrever a palavra conforme ele soletrar e a outra cartela é para o professor cortar as palavras que serão sorteadas e colocar dentro dos respectivos copos com a descrição dos níveis de dificuldades.

Número de participantes: todas as 4 turmas (6º ao 9º) e alunos.

Tempo para realização: três aulas (2h30). Tempo estabelecido para soletrar a palavra até 1 minuto.

Avaliação: foi atribuído nota de 5 pontos pela participação e correção das atividades.

Possíveis adaptações: o estudante pode utilizar uma folha para escrever a palavra e depois soletrá-la.

5.5 RESULTADO APRESENTADO NA COMPARAÇÃO DO DITADO ORTOGRÁFICO ANTES E DEPOIS DOS JOGOS

O ditado ortográfico foi a primeira atividade realizada, servindo como avaliação diagnóstica para construção das atividades posteriores.

Foto 5. Ditado ortográfico estudante A

Ditado - 1ª Aplicação .

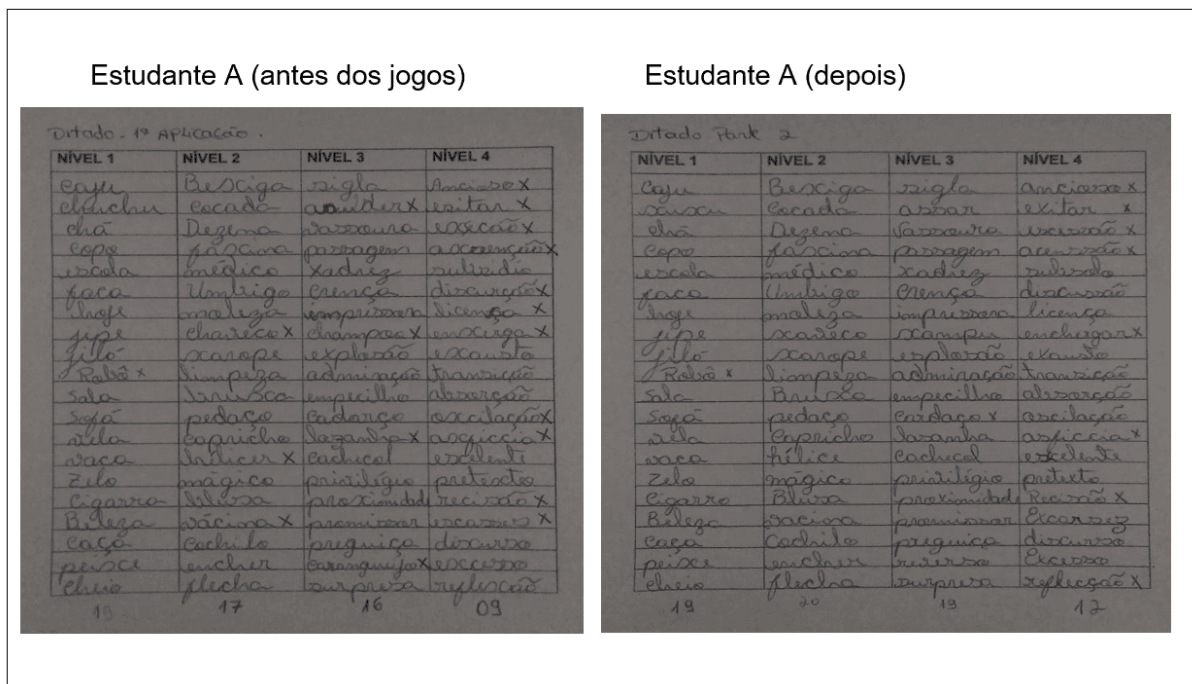
NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4
caju	Besciga	sigla	Ancioso X
chuchu	cocado	aula X	esitar X
chá	Dezema	passagem	exação X
copo	passagem	passagem	acção X
escala	médico	Xadrez	subsidio
faca	Umbigo	crença	discurção X
loje	maliza	impressão	licença X
jipe	charisco X	champanha X	escarva X
zilo	carope	exploração	exausto
Rabô X	limpeza	administração	transição
sala	lanterna	empeço	abstração
sofá	pedaço	cadáver	excitação X
vila	capricho	lasanha X	ascicção X
vaca	Índice X	caducal	excelente
Zilo	mágico	privilegio	pretexto
Cigarro	blusa	proximidade	necessário X
Beleza	vacina X	premissas	escarva X
caça	cachilo	preguiça	discurso
peixe	enchir	caranguejo X	excesso
chivo	flecha	surpresa	reflexão
13	17	16	09

Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

Nessa foto que será identificada como sendo de uma aluna A, essa estudante escreveu as 80 palavras ditadas, divididas em 4 níveis de dificuldades, como observa-se no primeiro nível houve apenas 1 erro, no segundo, 3 erros, no terceiro nível 4 erros e no quarto nível 11 erros. Nesse sentido, na medida em que os níveis iam aumentando, aumentavam-se também as quantidades de erros.

Essa é uma atividade selecionada que resume as dificuldades dos alunos, ou seja, os níveis onde houve mais erros foram os que possuíam o emprego das letras Ç, CH, X, S, SS, G, J e Z. Essa atividade foi realizada de forma individual, as palavras, em sua maioria, são iguais à primeira aplicação.

Foto 6. Comparação do ditado ortográfico



Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

Nesse sentido, observa-se um avanço nos dados, ou seja, essa reaplicação feita pela mesma aluna **A** mostra que houve uma redução na quantidade de erros se comparado com a primeira aplicação, nesse sentido a aplicação dos jogos ortográficos possibilitou que alguns erros não acontecessem novamente. Assim na reaplicação do ditado as palavras como xaveco, xampu e discussão vieram escritas corretamente que antes eram escritas: champoo, chaveco e discursão.

Na foto seguinte o estudante **B** aumentou a quantidade de acertos dentro dos níveis de dificuldade.

Foto 7. Comparação do ditado ortográfico

Estudante B - antes				estudante B- depois dos jogos didáticos			
NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4	NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4
Camêta	Bexiga	sigla	amiana	CAIU *	Bexiga	sigla	amiana
Chufu	escabi	afude	exitar *	chufu	escabi	afaz *	teator *
za *	Regem	vanalina	arenas *	za *	Regem	vanalina	evanes *
capa	Exuma	romagem	rosunio *	capa	Exuma	romagem	evanes *
escala	médica	rodazi	substância *	escala	médica	rodazi	substância *
foia	umbriga	cranga	discurião *	foia	umbriga	cranga	discurião *
uaye	malega	imprezora	lucura	foje	malega	imprezora *	lucura
jhi	chasea *	frampa *	emanga *	jhi	chasea *	rampa	emanga *
jila	chorape *	explorão	egunio *	jila	chorape *	explorão	egunio *
patã *	Simpiza	admiração *	sonunio	patã *	Simpiza	admiração	sonunio
safa	Bruca	empulsa *	altunio *	safa	Bruca	empulsa *	altunio *
safa *	Bdiga	rodria	aripilho *	safa	Bdiga	rodria	aripilho *
rela	caprica *	longança *	osafica	rela	caprica *	longança	osafica
Vaca	elice *	variau *	elunio *	vaca	elice *	cafeau	exalunio
zila	magua	privilegia	prufeta	zila	magua	privilegia	prufeta
agarna	Bluna	prezimento	zucina *	agarna	Bluna	prezimento	zucina *
Biliga	vacina	premissa *	ocunio *	Biliga	vacina	premissa *	ocunio *
Coça	caçula	praguia	discurião	Coça	caçula	praguia	discurião
Pixe	emata	conquiza *	exama	Pixe	emata	conquiza	exama
Chua	flura	suspensa	refusão *	Chua	flura	suspensa	refusão *
17	16	13	07	17	18	17	13

Fonte elaborada pelo autor (2023).

Ao se comparar um ditado antes dos jogos com maior frequência de palavras escritas erradas com outro aplicado depois dos jogos, observa-se que esses erros diminuíram. Pode se dizer que a repetição de atividades proporcionou resultados positivos na escrita ortográfica desses estudantes, segundo Vygotski (1991), a criança aprende com as repetições, quando estamos orientando uma criança, é normal que repetimos as ações para que ela consiga assimilar.

6. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS OBTIDOS NA PESQUISA

O ensino de ortografia pode ser trabalhado de uma maneira mais dinâmica, atrativa, com atividade por meio dos jogos didáticos. Mesmo diante de tamanha diversidade trazida pela EJA, as atividades lúdicas, o conteúdo transformado em jogos e competições despertaram o interesse dos estudantes.

O ditado mostrou que as maiores dificuldades ortográficas apresentadas são as palavras que apresentam as seguintes letras: Ç, S, SS, Z, CH, J, G e X. Os jogos didáticos posteriores ao ditado mostraram uma melhora na escrita de palavras que



contém essas letras. Os jogos ortográficos tornaram as aulas mais atrativas: O ditado ortográfico deixou claro as principais dificuldades dos estudantes, seguidos pelas intervenções, aplicou-se o caça-palavras, nessa atividade os pesquisados ficaram concentrados, tiveram liberdade ao fazer em dupla ou sozinhos, além de poder utilizar lápis colorido para caçar as palavras. Posteriormente foi realizado o bingo de palavras, as palavras foram selecionadas levando em consideração a EJA, as profissões dos estudantes, o conhecimento de mundo deles (Freire, 1996).

As palavras cruzadas foram bem voltadas as dificuldades encontradas, o diferencial nessa aula foi que o pesquisado pôde utilizar a internet para interagir com a questão. Por último foi realizado o soletrando em ritmo de competição, estimulando os estudantes a memorizarem as palavras para soletrar.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa mostrou que o ensino de ortografia pode ser trabalhado de uma maneira mais dinâmica, atrativa, com atividade por meio dos jogos didáticos, onde os alunos, mesmo diante de tamanha diversidade, sejam culturais ou sociais, que envolvem a EJA: idades, gêneros, tempo fora da escola, dificuldades de aprendizagem e profissões. As atividades lúdicas por meio dos conteúdos transformados em jogos e competições despertaram o interesse dos pesquisados.

O ditado mostrou que as maiores dificuldades ortográficas apresentadas são as palavras escritas com as seguintes letras: Ç, S, SS, Z, CH, J, G e X, nesse sentido o presente artigo mostrou que as intervenções feitas por meio dos jogos didáticos, tais como: Caça-palavras, palavras cruzadas, bingo ortográfico e soletrando que colaboraram para que o ambiente de estudo se tornassem um lugar mais atrativo, mais interessante, essas atividades estimularam os participantes a brincar, a competir, a pensar, a questionar, colocando-os como protagonista.

Por meio dos autores estudados, restou claro que o lúdico deve ser incorporado no projeto da escola, o professor precisa ter a ludicidade presentes nas atividades dos estudantes. A ludicidade foi capaz de proporcionar uma aula mais dinâmica e atrativa,



além de possibilitar aos estudantes a interação social, cultural, aprendizagem sobre regras, memorização das palavras, aumento na percepção, concentração e atenção. O que foi identificado nos estudos, nos teóricos e na própria aplicação jogos ortográficos.

Com os resultados encontrados na pesquisa foi possível conhecer os aspectos sociais dos estudantes da EJA por meio de um questionário social que trouxe a diversidade cultural que essa modalidade representa. Com predominância do gênero feminino, interesses, idades, expectativas variadas e diversas profissões que se misturam em sala de aula foi possível identificar as dificuldades ortográficas por meio de um ditado ortográfico.

Nesse sentido ao aplicar e analisar as contribuições dos jogos na aprendizagem, aulas ficaram mais atrativas, houve mais dialogicidade durante a realização dos jogos e consequente aprendizagem na escrita das palavras onde a frequência dos erros ortográficos incidiu-se menos na reaplicação do ditado ortográfico que ocorreu depois dos jogos.

Nessas intervenções, busquei trabalhar os jogos didáticos de uma forma atrativa, com direito a café e competições valendo notas e brindes, foi uma série de atividades com intervenções por meio dos jogos didáticos onde os resultados mostraram uma diminuição nos erros de escrita.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **O que mais me perguntam sobre Educação Infantil**. Florianópolis: CEITEC, 2005.

BARDIN. L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Editora Edições 70, 1977. Disponível em: <https://ia802902.us.archive.org/8/items/bardin-laurence-analise-de-conteudo/bardin-laurence-analise-de-conteudo.pdf>. Acesso em: 09 dez. 2023.

BALSANELLI, Á. P. **Aprendizagem de jovens e adultos**: a aprendizagem a seu tempo. Associação Brasileira de Psicopedagogia-ABPP, 2012. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1285643/mod_resource/content/0/Aprendizagem%20jovens%20e%20adultos%201.pdf. Acesso em: 10 set. 2023.



BARBEIRO, L. F. **Aprendizagem da ortografia: princípios, dificuldades e problemas**. Lisboa: Edições ASA, 2007.

BRASIL. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017. 58 p. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bases_1ed.pdf. Acesso em: 09 dez. 2023.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17^a. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, v. 3, 1987.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, T. M.; FREYBERGER, A. **Brinquedos e brincadeiras nas creches: manual de orientação pedagógica**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica, Brasília, 2012.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas como estratégias de ensino aprendizagem**. Portal Educador, 2015.

MONTEIRO, C. S.; MEZZAROBBA, O. **Manual de metodologia da pesquisa no Direito**. 8. ed. São Paulo. Editora Saraiva, 2019. P. 129-179.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 20 ed. Curitiba. Ibpex, 2007. 164 p.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1999. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/resr/a/zYRKvNGKXjbDHtWhqjxMyZQ/?lang=pt>. Acesso em: 10 de mar. 2023.

RODRIGUES, R. C. B. *et al.* **Por uma pedagogia dialética para a EJA: contribuições a partir de Vigotski e Paulo Freire**. 2021. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação - Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021

SOARES, L. J. G. A educação de jovens e adultos: momentos históricos e desafios atuais. **Revista Presença Pedagógica**, v. 2, n. 11, p. 27-35, 1996.

VYGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo - SP 1991.



MULTIDISCIPLINARY SCIENTIFIC JOURNAL

**NÚCLEO DO
CONHECIMENTO**

REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR NÚCLEO DO
CONHECIMENTO ISSN: 2448-0959

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br>

Enviado: 26 de outubro de 2023.

Aprovado: 27 de novembro de 2023.