

## A LÍNGUA EM JOGO: UMA PROPOSTA PARA MINIMIZAR OS PROCESSOS DE MONOTONGAÇÃO E DITONGAÇÃO NA ESCRITA DE ALUNOS DO 6º ANO

Joelmara Duarte de Santana Lima <sup>1</sup>  
Joseval dos Reis Miranda <sup>2</sup>

### RESUMO

Considerando que o jogo pode colaborar para tornar o processo de ensino e aprendizagem motivador, lúdico e interativo, contribuindo assim para aquisição dos conhecimentos escolares, o presente artigo tem por objetivo apresentar o jogo digital “Como se escreve?”, desenvolvido pela professora pesquisadora, e refletir sobre a sua contribuição no contexto escolar como proposta para minimizar os desvios de escrita em alunos do 6º ano de uma escola pública da rede estadual da Paraíba, localizada no município de João Pessoa. Baseados nos pressupostos teóricos de Cagliari (2002), Silva (2014), Bortoni-Ricardo (2006) e Faraco (2003), discutiremos a importância de um aprendiz de língua materna que reflete sobre a interferência da oralidade na escrita da Língua. A partir de uma abordagem qualitativa (pesquisa-ação) de cunho intervencionista, pretendemos, neste artigo, fundamentados nos conceitos de Kishimoto (2011), Huizinga (2007) e Mattar (2010), e através da utilização do jogo “Como se escreve?”, propor aos estudantes, enquanto jogam, a reflexão sobre os processos de monotongação e ditongação, desafiando-os a reverem os desvios de escrita para aperfeiçoá-la, contribuindo, desse modo, para recuperação das aprendizagens perdidas de estudantes que tiveram seus índices na distorção idade/série agravados com a pandemia da COVID-19. Por fim, esperamos contribuir, evidenciando e discutindo os resultados obtidos, a partir de estratégias lúdicas de aprendizagem, para que o referido jogo possa ser utilizado por outros/as professores/as, tornando-o replicável.

**Palavras-chave:** Jogo digital, Monotongação e ditongação, Aula de português.

### CONVERSA INICIAL

Em um período de pós-pandemia o ensino de Língua Portuguesa nas escolas públicas brasileiras tornou-se um desafio ainda maior que outrora: superar as defasagens de aprendizagens dos/as estudantes que tiveram seus índices na distorção idade/série agravados com a pandemia do Coronavírus.

Esta pesquisa qualitativa de cunho intervencionista nos moldes da pesquisa-ação surge no cerne deste desafio, em que os estudantes do 6º ano de uma escola pública da rede estadual, localizada no município de João Pessoa (PB) apresentam desvios na escrita, acarretados pelos

---

<sup>1</sup> Mestranda do PROFLETRAS – Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal da Paraíba, Campus IV - UFPB. E-mail: [duartejoelmara@gmail.com](mailto:duartejoelmara@gmail.com)

<sup>2</sup> Professor do Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS- Campus IV) UFPB. E-mail: [josevalmiranda@yahoo.com.br](mailto:josevalmiranda@yahoo.com.br)

processos de monotongação e ditongação, fenômeno comum em diversas regiões na variante da Língua Portuguesa falada no Brasil, mas que no processo de alfabetização influencia na pronúncia errônea das palavras e na percepção equivocada dos sons, ocasionando os referidos desvios de escrita – dificuldades, que, nesta fase, já deveriam ter sido sanadas.

Em razão das dificuldades com a escrita, a maioria dos estudantes do 6º ano, sentiam-se desmotivados em realizar as atividades de Português e recusavam fazê-las utilizando-se de desculpas diversas, principalmente quando estas atividades eram de produção textual, mesmo que estes textos solicitados pela professora fossem pequenos ou ainda quando eram apenas para registro em seus cadernos. Essa atitude, muitas vezes, era entendida pela professora pesquisadora como preguiça.

No entanto, notávamos que estes mesmos estudantes insistiam no uso do celular dentro da sala de aula e muitos resistiam todas as vezes que pedíamos para que esses aparelhos fossem guardados. Alguns estudantes procuravam sentar em sala próximo de outros que levavam o telefone para escola na tentativa formar duplas e/ou trios de modo que pudessem partilhar entre si a tela do telefone celular para acompanharem o jogo dos colegas. Tudo isso era vivenciado com risos e empolgação sendo necessário a intervenção e recolhimento do aparelho e, em alguns casos, a retirada destes estudantes de sala com encaminhamento para diretoria por quebrarem a regra de proibição do uso do telefone na hora da aula sem fins pedagógicos, o que acontecia com bastante frequência.

A recorrente retirada dos estudantes de sala por uso indevido do celular nos levou a refletir na realização de atividades as quais o uso do telefone pudesse ser inserido. Isso, posteriormente, contribuiu para o desenvolvimento do jogo “Como se escreve?” como possibilidade de atividade para além do uso do lápis e caderno na sala de aula, colaborando para tornar o processo de aprendizagem mais motivador, lúdico e interativo e contribuindo assim para aquisição dos conhecimentos escolares necessários.

Diante do exposto, nosso intento, neste trabalho, não é fazer uma investigação sobre os fenômenos de ditongação e monotongação e seus aspectos históricos e/ou sociais, mas a partir de uma breve reflexão sobre sua interferência na aquisição da escrita, baseada em Silva (2003), Bortoni-Ricardo (2006) e Faraco(2003), apresentarmos o jogo intitulado: “Como se escreve?”, desenvolvido pela professora pesquisadora com o objetivo de minimizar estas dificuldades e na ânsia por apresentar uma atividade atrativa e motivadora que despertasse nesses estudantes o interesse pelos estudos e sua participação nas atividades escolares. Baseados em Kishimoto (2011), Huizinga (2007) e Mattar (2010) refletiremos sobre a utilização do jogo digital para promover a aprendizagem, além de compartilharmos o *layout* do jogo e a sua mecânica de

funcionamento. Por fim, analisaremos e discutiremos a participação e interação dos/das estudantes do 6º ano quando da utilização do jogo “Como se escreve?” na sala de aula. Onde foi possível, a partir do jogo digital utilizado, trazer para a aula de Português estratégias que possibilitaram um maior engajamento e uma maior interação destes/as estudantes com o conteúdo trabalhado, envolvendo habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer dos/das estudantes ao participarem de uma atividade pedagógica de modo diferente e divertido.

Com este artigo esperamos contribuir para que estratégias lúdicas como o jogo digital possam tornar o processo de ensino e aprendizagem mais motivador, lúdico e interativo, contribuindo assim para aquisição dos conhecimentos escolares. Entretanto, adequando-se as especificidades do público alvo, dos objetos do conhecimento, das competências e habilidades que se deseja alcançar para que seu uso não se torne um mero passatempo e/ou a utilização de novas metodologias com fim em si mesma.

## **O JOGO DIGITAL NA SALA DE AULA PARA MINIMIZAR OS DESVIOS DE ESCRITA: TECENDO REFLEXÕES**

Os fenômenos monotongação e ditongação são alterações sonoras na base dos morfemas quando realizados foneticamente, Cagliari (2002). Desse modo, a monotongação seria o apagamento da semivogal nos ditongos decrescentes no interior da sílaba (exemplo: “banh[ej]ro”/“ban[e]ro”), como define Silva (2003), enquanto a ditongação seria quando ocorre a inserção de uma glide ou semivogal anterior como no vocábulo “vocês”/ “vocêis” quando no final de uma sílaba vem seguido do arquifonema /S/, por exemplo. Tais definições, corroboram com a afirmação de que o desenvolvimento da consciência fonológica favorece a compreensão do princípio alfabético que é subjacente a ortografia do português e de diversas outras línguas, Bortoni-Ricardo (2006).

É importante ressaltar que a relação entre a escrita e a fala não é dicotômica. Segundo Marcurschi (2007), tanto a escrita quanto a fala permitem a construção de textos coesos e coerentes. Logo suas diferenças se dão na tipologia dos textos e suas práticas sociais, cabendo à/ao professor/a quando da organização de suas práticas na sala de aula não dicotomizar fala e escrita e abordar a temática de modo tal que auxilie o/a estudante a lidar com a perspectiva dos desvios de escrita e não unicamente com aquela que considera “erro” tudo o que diverge dos conceitos trazidos na gramática normativa.

Também se faz necessário ressaltar o fato de que na sociedade hodierna a qual vivemos as crianças já nascem imersas nas mídias digitais e vivem com naturalidade as diversas relações com essas tecnologias, desse modo o toque na tela traduziria o brincar e o lúdico na atualidade devido ao fascínio e a ludicidade que os jogos eletrônicos despertam nesses/nessas estudantes, Couto (2013).

Dessa forma, ao considerar que o/a aluno/a utiliza sua fala como referência ao realizar atividades de escrita, propor um desafio através de um jogo no qual os/as estudantes poderão refletir com a mediação do/a professor/a que a escrita não é uma transcrição fidedigna da fala, potencializaria a exploração e a construção do conhecimento, instigando a reflexão sobre a relação fonética-fonológica na aquisição da escrita e os desvios apresentados por estes/as estudantes. Assim, quando da utilização do jogo digital “Como se escreve?”, o/a estudante precisará trabalhar com a perspectiva dos desvios da escrita de modo a envolver habilidades de memória, atenção e concentração ademais do desafio e estímulo a autonomia de fazer escolhas. Desse modo, quando da utilização do jogo, ao clicar em “INICIAR”, o/a aluno/ se deparará com a pergunta: “Como se escreve?” e logo em seguida aparecerá uma imagem que despertará no aprendiz ao fazer a leitura desta imagem a conscientização da percepção auditiva. Seria o que Miriam Lemle descreve como “unidade de palavra”, cerne da relação simbólica contida nos conceitos e sequências de sons da fala:

Temos, portanto, na escrita, duas camadas sobrepostas de relação simbólica: uma relação entre forma da unidade da palavra e seu sentido ou conceito correspondente, e uma relação sequência de sons da fala que compõem a palavra e a sequência de letras que transcrevem a palavra (Miriam Lemle, 1991; p.11).

Diante do exposto, espera-se que o/a estudante no jogo ao se deparar com a imagem na tela identifique, com base nas teorias estudadas, a ligação simbólica entre o sentido do objeto observado, os sons componentes da palavra falada e as letras com as quais a palavra é escrita. Nesse processo de retextualização do oral para o escrito, o/a estudante será estimulado/a a perceber que as duas palavras que aparecem como possibilidade de resposta no jogo são alternativas aceitáveis na pronúncia (oralidade), mas que, no entanto, uma delas apresenta desvios quando referente a modalidade escrita da língua e, por isso, não aceitável. Fazendo-se necessário “clique” na única resposta correta para pontuar no jogo e seguir adiante.

Ao responder as telas de correlação da unidade de palavra e a sua relação simbólica no jogo digital “Como se escreve?”, o/a aluno/a passará agora ao que chamamos de NÍVEL 2, quando o/a estudante terá que não mais escolher entre uma palavra e outra que represente a grafia do objeto que aparece na tela, mas ler a imagem e fazer uma relação de simbolização das

letras e os sons da fala em seu pensamento para escrever/digitar sozinho/a, sem dicas ou possibilidades, o nome deste objeto.

A cada resposta correta este/esta jogador/a/estudante vai ganhando pontos e caso erre, não pontuará e, portanto, perderá o bônus multiplicador de pontos. Aquele/a estudante que cumprir com êxito a correspondência entre a imagem e a grafia correta da palavra, totalizando o maior número de pontos a cada resposta correta, ganha o jogo. No entanto, para que isso ocorra será necessário ficar atento/a à relação fonológica, quando da escolha das letras do alfabeto grafando as palavras de modo cuidadoso e não permitir que as marcas de oralidade interfiram na escrita.

É notório que características da fala de classes sociais pouco prestigiadas como as apresentadas no jogo (fenômeno de ditongação e monotongação), são quase sempre desvalorizadas. Isso porque fenômenos como este sempre foram tratados quando do estudo da língua para norma padrão como um “erro ortográfico” e situação de inferioridade social no falar e/ou escrever como esclarece Faraco (2003):

As concepções mais tradicionais tendem a reduzir a linguagem ora a um conjunto de regras (a uma gramática); ora a um monumento (a um conjunto de expressões ditas corretas); ora a um mero instrumento de comunicação e expressão (a uma ferramenta bem acabada que os falantes usam em certas circunstâncias) Nossa concepção recusa esses olhares que alienam a linguagem de sua realidade social concreta (Faraco, 2003, p. 5).

Assim, através do jogo os/as estudantes poderão refletir a língua como atividade social e fenômeno heterogêneo de modo a compreender os desvios por eles/elas cometidos a fim de superá-los, já que o/a professor/a de Português, segundo Faraco (2003), ao trabalhar língua materna nunca parte do zero: os/as estudantes apresentam uma experiência atrelada as práticas de fala e de escrita. Sobre a utilização do jogo e o trabalho pedagógico a partir do lúdico Kishimoto (2011) declara:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (Kishimoto, 2011 p. 42).

Ainda sobre o uso do jogo no processo de ensino e aprendizagem, Huizinga (1996) defende que os jogos estimulam as várias funções cognitivas, supõem o desempenho de tarefas diversificadas as quais requerem o uso de habilidades a serem utilizadas de maneira simultâneas além da interação e foco do/a estudante que precisa estar atento aos comandos desse jogo e em sua dinâmica ao longo do que está sendo proposto e de tudo que vai acontecendo, como os sons e estímulos de cores. Nessa perspectiva, o jogo passa a ser um elemento que atua, segundo

Vygotsky (1984), na zona de desenvolvimento proximal e o/a professor/a assume o papel de mediador/a no processo de construção do conhecimento deste/a estudante.

Dessa maneira, ao refletirmos sobre como priorizar habilidades de escrita que auxiliassem na continuidade dos estudos, ajudando a minimizar as defasagens apresentadas nos textos escritos dos/as estudantes e ao analisar possibilidades de intervenção tomando por base a necessidade destes/destas em aprender a lidar com a ansiedade, refletir sobre limites e estimular a autonomia, desenvolvendo a concentração e aprimorando as funções cognitivas, a partir do lúdico, o jogo digital “Como se escreve?” configurou-se uma proposta viável.

A proposta de desenvolver o jogo surgiu, quando, nas atividades de produção de texto, constatou-se desvios de escrita e o desinteresse dos/as estudantes pelas aulas de Língua Portuguesa, ao passo que insistiam no uso do celular como distração durante as aulas. A sala de aula tornou-se, portanto, um espaço privilegiado para condução de uma pesquisa qualitativa com base no interpretativismo. Isso porque o/a docente consegue associar o seu fazer pedagógico com o trabalho de pesquisador/a, Bortoni-Ricardo (2008).

E se o jogo constitui a preparação de um/uma jovem para as tarefas sérias exigidas pela vida sendo definido como uma atividade exercida com limite de tempo, espaço e regras, dotado de um fim em si mesma em meio a tensão e a alegria como define Huizinga (2019), entendemos por jogo digital, embasados em Mattar (2010), como aquele que abrange as tecnologias digitais e são baseados na microinformática, o que englobaria desde os jogos para computadores a *tablets* e *smartphones*. Definições importantes para refletirmos o processo de ensino e aprendizagem na contemporaneidade envolta por gerações que apresentam muitos apelidos tais como *Geração X*, *Y* ou *Millennials*, *Geração Z*, *Baby Boomers* e *Alfa*, e “*Geração Net*”. Todos estes nomes têm uma relação direta com as características no modo como estas gerações interagem.

Estamos falando de pessoas que, segundo Mattar (2010), aprendem fazendo, preferem gráficos e imagens, inclinam-se para o acesso aleatório, divertem-se, socializam juntas, conversam por chamadas de áudio e vídeo entre outras tantas coisas. Fazendo-se necessário redefinir ou ressignificar nossas práticas, objetivando responder ou atender às necessidades dos/as nossos/as alunos/as, bem como às demandas de um mundo globalizado e em constante mudanças.

### CONHECENDO O JOGO

O jogo “Como se escreve?” é um jogo individual de perguntas e respostas que apresenta dois níveis de dificuldade, desenvolvido pela professora pesquisadora para ser jogado pelo



celular (smartphone) de modo *off-line*, sem competição direta, mas, que, por apresentar pontuação a cada acerto/erro por nível e rodada, instiga nos/as estudantes a competitividade. A escolha do nome se deu porque sempre que os/as estudantes tinham dúvida quanto a grafia das palavras na realização das atividades no caderno, indagavam a pesquisadora da seguinte forma: “Professora, como se escreve?”

O objetivo do jogo é que os/as estudantes realizem a grafia das palavras corretamente de modo a somar pontos a cada resposta correta. A seguir, apresentaremos o print das telas inicial, mecânica do jogo e instruções. A figura 1 apresenta a “Tela inicial do jogo ou *Layout* do jogo”, enquanto as figuras 2 e 3, “Mecânica do jogo” e “Instruções ao/à jogador/a”, respectivamente. Telas nas quais é possível acompanhar algumas orientações para um melhor entendimento sobre o funcionamento do “Como se escreve?”, a exemplo de como jogar e o seu sistema de pontuação.

**Figura 1** – Tela inicial/  
*Layout* do jogo



Fonte: *Print* da tela da professora, 2023.

**Figura 2** – Mecânica do jogo



Fonte: *Print* da tela da professora, 2023.

**Figura 3** – Instruções ao/à jogador/a



Fonte: *Print* da tela da professora, 2023.

Ao clicar no botão INICIAR o/a jogador/a/estudante irá se deparar com a pergunta: “Como se escreve?” e logo em seguida com uma imagem, na qual o/a aprendiz precisará da percepção auditiva para organizar a grafia dessa palavra e dentre as alternativas disponíveis terá que escolher a que apresenta a grafia correta, representando a imagem demonstrada na tela. A cada rodada ou tentativa, o/a estudante precisará trabalhar com a perspectiva dos desvios da escrita de modo a envolver habilidades de memória, atenção e concentração além do desafio e estímulo a autonomia de fazer escolhas. Nesta primeira fase do jogo, serão disponibilizadas vinte imagens para que o/a estudante tente associá-las a grafia correta das palavras.

No NÍVEL 2, após escolher entre uma palavra e outra que represente a grafia do objeto que aparece na tela, este/esta estudante terá que ler a imagem e fazer uma relação de simbolização das letras e os sons da fala em seu pensamento para escrever sozinho, sem dicas ou possibilidades, o nome do objeto apresentado. Nesta nova fase, dez novas imagens serão apresentadas ao/à jogador/a.

**Figura 4** – Nível 1 – Como se escreve?



Fonte: *Print* da tela da professora, 2023.

**Figura 5** – Nível 2 – Como se escreve?



Fonte: *Print* da tela da professora, 2023.

As figuras acima são apresentadas ao/a leitor/a como referência ao *design* do jogo elaborado pela professora pesquisadora. A figura 4 apresenta uma das telas do Nível 1, no qual o/a estudante precisará escolher a resposta correta quanto a grafia da palavra “caixa”, por exemplo, enquanto a figura 5 representa uma tela do Nível 2, no qual o/a estudante precisará demonstrar ter compreendido os fenômenos de monotongação e ditongação e digitar corretamente o nome “peixe”, sempre atento/a à escolha das letras do alfabeto de modo cuidadoso para que as marcas de oralidade não venham a interferir na escrita da palavra. Aquele/a estudante que cumprir com êxito a correspondência entre a imagem e a grafia da palavra corretamente, totalizando o maior número de pontos, ganha o jogo. No entanto, para que isso ocorra será necessário ficar atento a relação fonológica, quando da escolha das letras do alfabeto.

Na seção a seguir, apresentaremos um breve relato sobre a aplicação do jogo nas aulas de Língua Portuguesa como proposta de atividade para abordar os processos de monotongação e ditongação a fim de minimizar os desvios de escrita em estudantes do 6º ano de uma escola pública de João Pessoa.



## O JOGO DIGITAL “COMO SE ESCREVE?” NA AULA DE PORTUGUÊS

Os estudos no PROFLETRAS, Mestrado Profissional em Letras, tem nos inquietado a ressignificar nossa prática docente e nos impulsionado cada vez mais a enfrentar, na sociedade grafocêntrica que vivemos, os desafios no processo de ensino e aprendizagem. Segundo Mattar (2010), faz-se necessário escutarmos nossos/as alunos/as, conhecê-los/las melhor, valorizar suas opiniões e ressignificarmos nossa prática baseando-nos em suas sugestões.

Desse modo, o nosso trabalho tem procedimentos metodológicos de pesquisa-ação, já que os/as 26 estudantes do 6º ano “A”, com idade entre 10 e 14 anos, estudam em uma escola estadual no bairro de Jaguaribe, município de João Pessoa, local de trabalho da professora.

O jogo foi utilizado através da realização de uma oficina pedagógica e para além da observação participante, um questionário foi aplicado com os estudantes através do qual colhemos e registramos suas opiniões sobre o uso do jogo digital “Como se escreve?” na aula de Português.

### *APLICAÇÃO DO JOGO*

O jogo “Como se escreve?” foi aplicado em agosto de 2023. Como nem todos estudantes possuem e/ou levam o celular para escola e para que não houvesse qualquer tipo de constrangimento quando da aplicação do jogo, optamos por trabalhar em duplas e/ou trios, respeitando a opção de escolha dos/das estudantes. No dia em que o jogo foi utilizado estavam presentes na turma do 6º Ano “A” apenas 21 alunos.

Para a realização da oficina seguimos os seguintes passos: (1) ao som de uma música de ambientação, os/as alunos/as organizaram-se em grupos; (2) a professora pesquisadora apresentou o jogo retomando o conteúdo estudado na aula anterior e trazendo a possibilidade do lúdico na aula como estímulo a aprendizagem, a priori nos grupos por eles organizados; (3) quando os estudantes experienciaram a escrita de palavras através desse primeiro contato com o jogo, a professora sugeriu que a turma fosse dividida em quatro equipes. Os/As estudantes escolheram como caracterização da equipe as cores: preto, branco, vermelho e azul e um/uma líder por equipe para coordenar a atividade. O jogo foi aplicado em aulas consecutivas de 50 minutos, totalizando 100 minutos.

Os resultados foram obtidos através da observação e aplicação de um questionário proposto aos/às estudantes para que avaliassem a utilização do jogo na aula de Português.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

O uso do jogo digital “Como se escreve?” buscou de forma simples e divertida com a mediação da professora instigar a reflexão sobre a relação fonética-fonológica na aquisição da escrita e os desvios apresentados pelos/as estudantes. No entanto, durante a aplicação do jogo percebemos que alguns/as estudantes, mesmo tendo alcançado êxito no Nível 1, apresentavam dificuldade no Nível 2, quando precisavam digitar/escrever de modo autônomo.

A dinâmica de utilização do jogo permitiu uma maior interação e entusiasmo entre os/as estudantes durante a aula. Constatamos que quanto mais os/as estudante avançavam nos desafios das fases, mais empolgados/as e interessados/as ficavam. Corroborando com o que diz Mattar (2010), "sem sermos forçados a aprender, e estando envolvidos com o game, temos mais probabilidade de aprender" (Mattar, 2010, p. 17).

A partir da experiência aqui compartilhada e vivenciada em uma escola pública, destacamos que a falta de materiais adequados, muitas vezes, pode deixar as aulas com aspecto de monótonas, resultando no desinteresse dos/as estudantes pelo conteúdo apresentado. Foi perceptível que ao trazer o jogo digital para aula de Português como auxílio didático para que os/as alunos/as pudessem exercitar os conhecimentos adquiridos, eles/elas comemoraram a oportunidade e se demonstraram entusiasmados/as e já inquietos/as por saber quando iríamos jogar novamente.

Para avaliarem o uso do jogo “Como se escreve?”, os/as estudantes receberam um questionário no final da aula. Este questionário foi respondido individualmente pelos/as 21 estudantes dos/as 26 regularmente matriculados/as no 6º ano “A”. O perfil dos/as respondentes é composto por crianças e adolescentes entre 11 e 14 anos. Para facilitar o entendimento do/a leitor/a sobre as perguntas realizadas e as repostas dadas por eles/elas, apresentamos a seguir um quadro com as perguntas utilizadas no questionário e na sequência um gráfico com o quantitativo das repostas atribuídas aos questionamentos realizados.

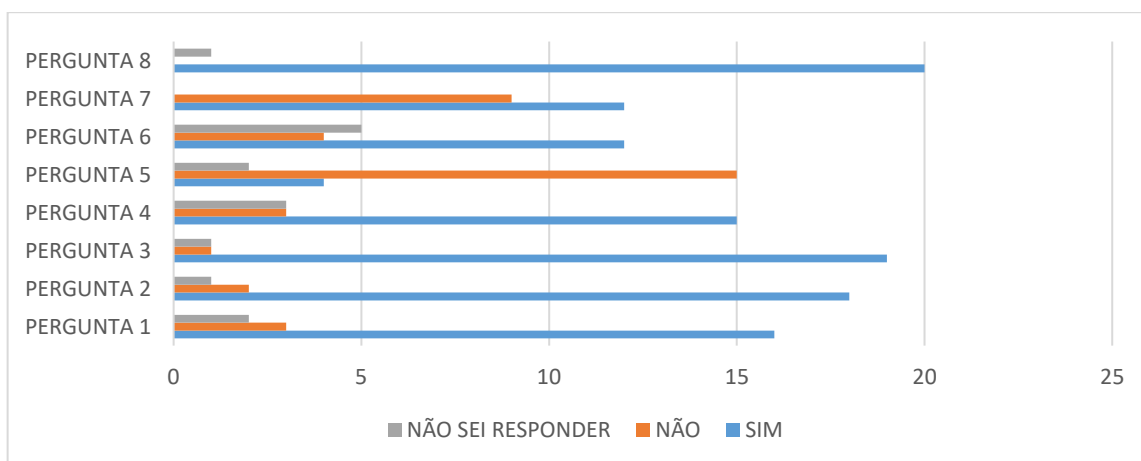
**QUADRO 1 - Perguntas do questionário aplicado na turma do 6º ano A**

| ITEM | PERGUNTAS  |
|------|--|
| 1    | Você concorda com a frase “aprender português é difícil”?            |
| 2    | Você gostou do jogo “Como se escreve?”, apresentado na aula hoje?    |
| 3    | Você acha que usar o jogo na aula ajudou você a aprender o conteúdo? |
| 4    | Você achou o Nível 1 fácil?  |
| 5    | Você achou o Nível 2 fácil?  |
| 6    | Você teve sentimentos positivos enquanto jogava?                     |

|   |  |
|---|--|
| 7 | Você conseguiu passar de Nível com facilidade?   |
| 8 | Seria importante para você que a professora trouxesse mais jogos para as aulas de Português? |

Fonte: Elaborado pela professora pesquisadora - 2023.

**GRÁFICO 1 – Quantitativo de repostas sim, não e não sei responder atribuídas ao questionário sobre a utilização do jogo “Como se escreve?”**



Fonte: Elaborado pela professora pesquisadora - 2023.

Com base nas respostas atribuídas pelos estudantes ao questionário e na observação realizada durante a oficina, pontuamos a apreensão de que o uso do jogo “Como se escreve?” na aula de Português se mostrou um instrumento de relevância. Em equipe, duplas, trios ou individual cada utilização a seu modo, oportunizou momentos de engajamento, tendo a participação efetiva dos estudantes da turma com momentos de trocas, tira dúvidas, mostrando-se um excelente potencializador no processo de ensino e aprendizagem e um aliado importante na elaboração de hipóteses para pesquisas posteriores.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou o jogo “Como se escreve?” e refletiu a cerca de sua aplicação na aula de Português como proposta para minimizar os processos de monotongação e ditongação na escrita de estudantes do 6º ano. Na oficina ministrada para aplicação do jogo, identificamos um maior engajamento dos/as estudantes, bem como o fortalecimento do vínculo professor/estudante que enquanto jogavam realizavam diversos questionamentos sobre o conteúdo e consultavam a professora pedindo sua colaboração, apoio e torcida.

Em relação aos desvios de escrita e o êxito quanto aos processos de monotongação e ditongação, faz-se necessário empregar essa metodologia mais vezes, associando-a as

atividades de produção de texto na busca por resultados mais fidedignos. No entanto, na etapa de aplicação do jogo em equipe, foi possível observar que estudantes já sinalizavam para os/as colegas que o modo de falar poderia ser diferente da escrita e seguiam com dicas para que sua equipe vencesse o desafio.

Com efeito, acreditamos ter contribuído para melhoria de aprendizagem dos/as estudantes do 6º ano “A”, inserindo-os/as no universo da língua de prestígio a partir da reflexão sobre o domínio da variante padrão. O jogo utilizado nesta experiência, além do aspecto didático em relação ao conteúdo e estímulo ao raciocínio, contribuiu como estratégia lúdica de aprendizagem, tornando a aula mais agradável. Os/As estudantes puderam experimentar o processo de aprendizagem brincando/jogando e por isso, acreditamos que o referido jogo pode ser compartilhado com outros/as professores/as, tornando-o replicável.

## REFERÊNCIAS

BORTONI-RICARDO, S. M. **O estatuto do erro na língua oral e na língua escrita**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2006.

BORTONI-RICARDO, S. M. (2008). **O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola.

CAGLIARI, L.C. **Alfabetização e linguística**. São Paulo: Scipione, 1989.

Couto, E. S. (2013). **A infância e o brincar na cultura digital**. *Perspectiva*, 31(3), 897–916. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2013v31n3p897>

FARACO, C. A. **Português: língua e cultura: ensino médio, volume único: livro do professor**. Curitiba: Base editora e gerenciamento pedagógico, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura**. Tradução João paulo Monteiro, revisão e tradução Newton Cunha. 9º ed. ver. e atual. São Paulo: Perspectiva, 2019.

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

LEMLE, M. **Guia teórico do alfabetizador**. São Paulo: Ática, 1991.

MARCUSCHI, L.A. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. 8. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.

MATTAR, J. **Games em educação: como nativos digitais prendem**. São Paulo: Pearson, 2010.

SILVA, T. C. **Fonética e fonologia do português: roteiro de estudos e guia de exercícios**. 10º ed. - São Paulo: Contexto, 2014.