

JOGOS DE ORTOGRAFIA E ARGUMENTAÇÃO: APRENDIZAGEM DE REGRA ORTOGRÁFICA A PARTIR DE JOGOS POTENCIALMENTE ARGUMENTATIVOS

Beatriz Oliveira do Livramento¹
Dáfine Kelly de Oliveira Santos²
Elizandra Maria da Silva³
Rosy Karine Pinheiro de Araújo⁴
Sylvia Regina de Chiaro Ribeiro Rodrigues⁵

RESUMO: O presente trabalho tem como tema jogos de ortografia e argumentação: aprendizagem de regra ortográfica a partir de jogos potencialmente argumentativos. A pesquisa pautou-se na abordagem qualitativa e foi realizada em uma escola da rede municipal de ensino da cidade do Recife -PE. Este estudo teve como objetivo: verificar a aquisição de regra ortográfica por meio de jogos de ortografia potencialmente argumentativo, analisar o desempenho, compreensão e posicionamento dos alunos frente a questões argumentativas com o intuito de garantir a construção de conhecimento, além de refletir sobre o uso de jogos pedagógicos em ambiente escolar. A coleta de dados foi feita a partir das análises de ditados e da transcrição do vídeo da realização dos jogos. Para embasar teoricamente a nossa pesquisa, nos apoiamos em autores como, Leitão (2000, 2011), Rodrigues e Leitão (2006) e Morais (2008). A partir dos resultados desse estudo, é possível afirmar que a argumentação como favorecedora da construção de conhecimento é eficaz nos processos de ensino-aprendizagem.

Palavras chaves: Argumentação, Construção do conhecimento, Jogos ortográficos

INTRODUÇÃO

Este artigo é fruto de nossas práticas no Programa de Residência Pedagógica, no núcleo de argumentação, que tem como objetivo complementar a formação de estudantes do curso de pedagogia com o intuito de formá-los para exercer nas escolas uma postura de professor dialógico, bem como utilizar a argumentação como meio facilitador das práticas pedagógicas. O Programa de Residência Pedagógica faz parte da Política Nacional de Formação de Professores, que segundo o Art.1º da Portaria GAB Nº 38, de 28 de fevereiro de 2018 fala em:

¹ Beatriz Oliveira do Livramento Graduanda de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, beatrizfbp2@gmail.com;

² Dáfine Kelly de Oliveira Santos Graduanda de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, dafinekellyosm@gmail.com ;

³ Elizandra Maria da Silva Graduanda de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, elizandra.silva@gmail.com ;

⁴ Rosy Karine Pinheiro de Araújo Graduanda de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, rosykarine2@gmail.com ;

⁵ Sylvia Regina De Chiaro Ribeiro Rodrigues Professor orientador: Doutora em Psicologia Cognitiva pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, chiaro@hotlink.com.br.

Instituir o Programa de residência Pedagógica com a finalidade de apoiar a Instituição de Ensino Superior (IES) na implementação de projetos inovadores que estimulem a articulação entre teoria e prática nos cursos de licenciatura, conduzidos em parceria com as redes públicas de educação básica.

E em seu Art. 2º, parágrafo I, comenta que: tem como um dos seus objetivos aperfeiçoar formação dos discentes dos cursos de licenciaturas e exercitar de forma ativa a relação entre a teoria e prática profissional docente.

Após as observações realizadas em um período de dois semestres, constatamos que a escola ainda apresenta dificuldades em promover o ensino do conhecimento ortográfico, que tende a ser baseado, exclusivamente, na memorização de regras ou trabalhado apenas em momento de correção de produção escrita, como nosso núcleo estuda a argumentação dentro do processo de aprendizagem buscamos através da dialogicidade propiciar ao aluno um processo de aprendizagem significativo e reflexivo, optamos por elaborar jogos potencialmente argumentativos que buscassem contribuir na aprendizagem das regras ortográficas.

Neste trabalho buscamos observar como se dá a aprendizagem da regra ortográfica através da aplicação de jogos potencialmente argumentativos, os jogos foram pensados de forma a atender a idade dos alunos para que não gerassem nenhuma forma de constrangimento e desmotivação, tornando-o um recurso válido e motivador.

Para embasar teoricamente a nossa pesquisa, buscamos autores que escreveram acerca da argumentação, como: Leitão (2000, 2011), Rodrigues e Leitão (2006), Leitão e Damianovic (2011) e Ortografia com Morais (2008).

METODOLOGIA

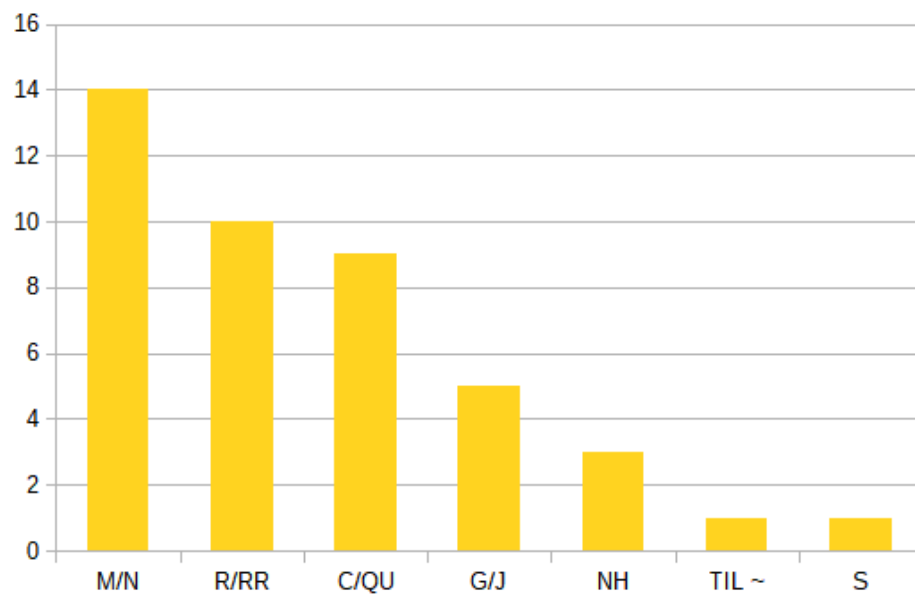
Este estudo baseou-se na abordagem qualitativa por necessitar de um aprofundamento e vivência em um determinado grupo para compreender como se daria a construção do conhecimento através de jogos didáticos e da argumentação. Para Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com um espaço diverso de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, adentrando no mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

A pesquisa foi realizada em uma turma de 5º ano de uma escola da rede municipal de ensino, localizada na cidade de Recife. Decidiu-se por esta escola devido a participação, entrosamento e vivência dos autores no Programa de Residência Pedagógica, pela CAPES.

Optamos por desenvolver um jogo didático de ortografia, partindo das análises de textos produzidos pelos sujeitos ao longo de nossas aulas em argumentação, no qual foi perceptível a dificuldade apresentada pelos mesmos sobre as normas ortográficas da nossa Língua Portuguesa. A fim de diagnosticar o desempenho ortográfico dos alunos, selecionamos um texto a ser ditado na turma que incluía as dificuldades ortográficas regulares conforme Morais (2008).

Aplicamos o ditado diagnóstico em 14 alunos da turma, grupo esse que se encontrava na sala de aula. A partir da análise do ditado percebemos que a regra ortográfica que obteve o maior índice de erros foi o uso do M e N final de sílaba (marca de nasalização).

Gráfico 1 – Quantidade dos alunos que erraram ao escrever utilizando as regras ortográficas contextuais.



Desenvolvemos dois jogos ortográficos, sendo um de classificação e um de escrita. Pensamos dessa forma para que os alunos pudessem vivenciar graus de dificuldades diferentes e pelo jogo de escrita necessitar de uma maior reflexão, possibilitando uma troca entre os alunos e um movimento argumentativo maior.

Para aplicação dos jogos, tivemos 1 encontro e três sessões. No momento da aplicação dos jogos, encontramos apenas 11 alunos, pelo fato de já ter iniciado o processo de férias. Os estudantes foram divididos em 2 grupos que não eram fixos, as trocas de participantes eram sempre orientadas pelos pesquisadores. Antes dos dois jogos foram explicadas as regras, e falado os materiais utilizados. Primeiro foi aplicado o jogo de classificação, compõe esse jogo: cartas com espaço em branco e fichas com as letras M e N. Distribuimos as cartas uma por vez

e no sinal de “já” eles viravam e decidiam qual letra iriam querer colocar. O segundo jogo era o de escrita das palavras, compõem o jogo: imagens diversas de palavras que trabalhasse o uso do m e n e alfabeto móvel. As imagens eram distribuídas uma por vez e eles tinham que entrar em consenso de como escrever a palavra. Em ambos os jogos, ganhava o ponto o grupo que gritava “terminou” primeiro, e havia uma espera para que o grupo do segundo lugar terminasse a sua montagem e decisão, para que assim pudéssemos confrontar ou não as duas respostas.

DESENVOLVIMENTO

Optamos trabalhar a argumentação e a aprendizagem por meio de jogos levando em consideração o pensamento de Kishimoto, em que a escola tem objetivos a atingir, bem como ao aluno compete a tarefa de adquirir conhecimentos e habilidades. Portanto, qualquer tarefa realizada por ele, ali, tem sempre finalidades pedagógicas. Sendo assim, a utilização de jogos, em sala de aula, transforma-se em um meio para a realização dos objetivos propostos.

Baseado em Morais (1998), os professores devem promover em suas salas de aula situações de ensino-aprendizagem, onde os alunos sejam solicitados a pensar, refletir, discutir e explicar o que sabem.

Dessa forma, compreendemos que para desenvolver um ensino mais reflexivo de modo que as crianças possam ser desafiadas a descrever seus conhecimentos, proporcionando assim aquisição de novos, é necessário compreender o que a criança já sabe e o que ela ainda precisa saber sobre a norma ortográfica de modo que seja possível propor desafios para que elas confrontem com as hipóteses já construídas e possam revê-las ou confirmá-las. Esse processo é definido por Vygotsky como Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) que define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação (Vygotsky, 1984, p. 97).

Diante disso, os jogos têm se mostrado um recurso interessante que pode auxiliar o docente no ensino. Segundo Vygotsky (2000) os jogos são formas de potencializar a aprendizagem. E de acordo com Piaget (1973) o lúdico e a educação podem caminhar juntos para que se obtenha a concretização do aprendizado na sala de aula.

Como o ensino da ortografia é querido por poucos, a utilização de diferentes recursos didáticos, como os jogos ortográficos, pode auxiliar nesse processo, principalmente quando se deseja desenvolver um aluno crítico.

Admitir o uso dos jogos como uma ferramenta lúdica de ensino/aprendizagem, é oferecer às crianças jogos que viabilizem diferentes habilidades de conhecimentos, em relação ao ensino da ortografia, oferecer jogos que proponha reflexão sobre as palavras. E a partir dessa reflexão favorecer a construção de conhecimento por meio da argumentação.

A história da argumentação está alinhada com as relações humanas e compõem um campo teórico-prático vasto e complexo, pois a mesma está presente em todos os lugares onde existem perspectivas opostas e pontos que possam ser negociados. Sendo assim, diferentes áreas do conhecimento como a filosofia, a sociologia, o direito entre outras, se interessam por estudar e compreender um pouco mais sobre ela.

De acordo com Leitão (2000) a argumentação é um discurso que tem sua gênese na dialogicidade. Por ser de natureza dialógica, a argumentação não necessariamente precisa de duas ou mais pessoas para acontecer. Ela pode acontecer internamente como forma de monólogo, em situações que precisamos tomar alguma decisão e consideramos os diversos pontos da situação a fim de se chegar a uma decisão. Durante esse processo do pensamento dialogamos internamente; a nossa atividade mental envolve esta habilidade de assumir vários papéis no sentido de tornar possível a realização de nossos diálogos internos, Rodrigues e Leitão (2006).

Seja envolvendo duas ou mais pessoas ou como um diálogo interno, a argumentação acontece a partir de opiniões divergentes, existe a consideração dessas opiniões favorecendo um espaço de diálogo para a negociação das mesmas.

Os elementos necessários a argumentação, portanto são: pontos de vista diferentes de um mesmo assunto, uma justificativa para esses pontos, a contraposição e a resposta.

Partindo dessa perspectiva, a argumentação não é apenas uma atividade discursiva da qual participamos, mas, sobretudo, uma forma básica de pensamento que permeia a vida cotidiana - quer este pensamento ocorra de forma pública e interpessoal, quer aconteça num plano privado e intrapessoal (BILLIG, 1987).

Segundo Leitão e Damianovic (2011) o interesse pelas relações entre argumentação e processos de construção de conhecimento tem gerado um considerável número de estudos que buscam compreender o papel que a argumentação desenvolve em processos educativos e como a mesma pode promover situações de ensino-aprendizagem.

Percebemos o quão vasto é o campo da argumentação e em nossa pesquisa nos focamos na argumentação como uma atividade cognitivo-discursiva que favorece uma melhor apropriação de temas curriculares pertencentes a diferentes campos de conhecimento, nesse caso, língua portuguesa - ortografia. O processo de construção do conhecimento, e é essa perspectiva da argumentação que buscamos evidenciar aqui: argumentar para aprender.

No sentido em que é aqui empregada, a expressão construção do conhecimento se refere a quaisquer processos que possibilitem a indivíduos, social e historicamente situados, construir sentidos com os quais possam dar forma e interpretar o que percebem como realidade circundante (JÄGER apud LEITÃO e DAMIANOVIC 2011).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Aplicamos os jogos com os alunos, como mencionado na metodologia. E para análise da nossa aplicação utilizamos como base Rodrigues e Leitão (2006) quando afirmam que os elementos constitutivos da argumentação são ponto de vista + justificativa = argumento; contra-argumento e resposta. Durante a aplicação, com a nossa mediação, foi possível perceber movimentos argumentativos nas falas das crianças (os nomes aqui citados são fictícios), que descrevemos a seguir:

Extrato 1:

(T1) Professora: ((Distribui as cartas)). Os grupos lerão suas palavras e dirão o porquê de ter completado a palavra com a letra M ou N, tá certo? Vamos fazer esse procedimento em todas as cartelas do jogo. Agora deixa eu distribuir. Entenderam num foi?

(T2) Alunos: Siiiiim

(T3) Professora: Aí vão ter que me dizer o porquê que colocaram M ou N, ta bom? Ó, vou misturar as cartas aqui tá? Só tem a Letra M e a letra N pra vocês escolherem. O grupo 1 vai escolher uma carta e não é pra olhar. Agora o grupo 2. No já vocês viram. 1... 2... 3... e já. Pode virar. Deixa todo mundo ver.

(T4) Alunos: (incompreensível) (tempo para discussão entre os grupos para decisão da letra)

(T5) Professora: E aí, porque a sua é com N?

(T6) **Luiz:** Oia, antes de P e B né M? aí não tem um é... o P e B aí então é N.

O aluno Luiz, mostra conhecer a regra ortográfica e explica para os colegas como ela funciona. Inicialmente percebemos que a explicação de Luiz não é totalmente aceita pelos colegas, vemos então um ponto de vista, sem justificativa.

Extrato 2:

(T7) **Professora:** vamos ver...

(T8) **Carlos:** E iria ser o que se tivesse se tivesse o P e o B

(T9) **Luiz:** Áa sem M, porque antes de P e B, M

(T10) **Professora:** Ó, o grupo 1 colocou aqui CONDE, colocou com N, vocês concordam que é com N?

(T11) **Alunos:** Siiiiim.

(T12) **Alunos:** Nããão.

(T13) **Professora:** Porque?

(T14) **Alunos:** (incompreensível)

(T15) **Professora:** Luiz vai dizer porque colocou N. Porque tu colocou N, Luiz?

(T16) **Luiz:** Porque antes de P e B é M e aqui não tem o P e o B é N.

(T17) **Professora:** Segura aí porque eles acertaram tá? Agora o grupo 2. A palavra do grupo 2 é EMPADA. Certo? Eles escreveram empada com N e agora vocês vão explicar pra eles ((apontando para o grupo 1)) porque vocês escreveram empada com N.

(T18) **Pedro:** A gente colocou porque foi ele que disse ((Apontando para João))

(T19) **Thiago:** É porque aqui tá assim ó EN - PADA

(T20) **Professora:** Thiago disse que fica assim ó EN - PADA, vocês concordam ((perguntando ao grupo 1))

(T21) **Luiz:** Tia, é com M.

(T22) **Alunos:** (dialogam dizendo que é com M e outros com N)

Nesse momento da aplicação, deixamos um breve tempo para que os alunos discutissem entre si a respeito da regra e qual seria a letra correta para se preencher a carta. Alguns não tinham compreendido ainda o funcionamento da regra e por esse motivo preenchiam a lacuna com a letra M ou N, no entanto, se baseando pelo som das palavras apresentando domínio da consciência fonológica, mas, não da regra.

Em T18 Pedro usa o colega como um argumento para ter colocado o N na resposta, já em T19 Thiago argumenta que colocaram N devido ao som da sílaba e fala com entonação. Em T21 Luiz afirma que é com M apresentando a sua opinião.

Extrato 3:

(T23) Professora: E aí, vocês concordam que é com N?

(T24) Alunos: Não

(T25) Professora: O grupo 1 concorda que é com N a palavra EMPADA?

(T26) Grupo 1: Não.

(T27) Professora: Por que?

(T28) Grupo 2: É com N

(T29) Professora: Peraí que é a vez deles falar

(T30) Alunos do grupo 1: Peraê que é a gente

(T31) João: E se tu errou eu tenho culpa é?

(T32) Thiago: É porque EN é com N

(T33) Professora: É um jogo, não é pra brigar. Enquanto um grupo tiver falando o outro escuta. Vamos voltar aqui pra explicação. Thiago falou que essa palavra aqui se lê EN - PADA, por isso é com N. Vocês concordam ((apontando para o grupo 1))?

(T34) Grupo 1: Não

(T35) Professora: Por que?

(T36) Luiz: Porque aí tem o P.

(T37) **Professora:** Olha só, Luiz falou que a palavra seria com M porque antes de P e B se escreve M. E aí, vocês concordam?

(T38) **João:** Não

(T39) **Professora:** Por que você não concorda?

(T40) **João:** Porque não.

(T41) **Professora:** Sim, mas tem que ter um porquê, não é só porque você não concorda e pronto.

(T42) **João:** Explica aí de novo

(T43) **Professora:** Escuta o que Luiz falou, que antes de P e B se escreve M e não N. Aqui tem o P então não seria N, seria M. E aí, vocês concordam?

(T44) **João:** Pode ser...

(T45) **Professora:** E aí Cláudio, o que tu acha?

(T46) **Claudio:** Sei não, quem sabe é ele aí.

(T47) **Professora:** Vejam só, o que Luiz falou tá certo. Antes de P e B se escreve M e não N. Isso é uma regra ortográfica.

Encerramos a discussão da palavra empada e partimos para outra palavra a fim de promover ainda mais discussão e proporcionar a construção do conhecimento.

Em outra palavra durante a aplicação do jogo de classificação, o Grupo 2 escreveu a palavra TAMPA com M e todos concordaram já elaborando a explicação com base na regra ortográfica, embora ainda houvesse dúvidas quanto a grafia correta das palavras, foi possível perceber os movimentos argumentativos durante a aplicação e o favorecimento da construção de conhecimento por meio do jogo:

(T52) **Professora:** Podem virar a carta e deixa todo mundo ver

(T53) **Grupo 2:** É TAMPA

(T54) **João:** Achei, eu achei. Aqui é louco, é com M.

(T55) **Professora:** Terminaram? (Incompreensível) Silêncio ((apontando para o grupo 1)) que o grupo 2 vai falar.

(T56) **João:** A gente é inteligente pow, é com M.

(T57) **Professora:** Olha, eles colocaram TAMPA com M. E aí, acertaram?

(T58) **Luiz:** T-A-M-P-A. Tá certo.

(T59) **João:** É claro que tá certo, fui eu que botei.

(T60) **Professora:** É com M mesmo?

(T61) **Claudio:** É

(T62) **Professora:** Por quê?

(T63) **João:** Por causa do som.

(T64) **Professora:** Me dá aqui um N. Agora leiam a palavra com N

(T65) **Alunos:** TAN-PA

(T66) **Professora:** Agora me dá um M. Agora leiam essa palavra

(T67) **Alunos:** TAM-PA

(T68) **Professora:** Então por que vocês estão indo pelo som se com as duas letras fica o mesmo som?

(T69) **Luana:** Huuuum

(T70) **Professora:** Vocês tão dizendo que faz TANPA com N e quando coloquei um M vocês leram TAMPA também. Então a gente tá vendo que não é pelo som. Mas precisamos saber por que não é.

(T71) **João:** É a regra pow, tem que se ligar na regra do bagulho do P e do B. É com M tia.

Em T60 a professora questiona se a palavra TAMPA realmente se escreve com M e em T63 João responde que sim e justifica que é devido ao som da sílaba, Já em T64, T66, T68 e T70 a professora levanta a questão e contra argumenta o argumento de João em T63 e em T71 João traz a resposta chegando a compreensão da regra ortográfica que rege o jogo.

O aluno João, que durante toda a aplicação estava escrevendo as palavras se baseando na consciência fonológica, ao final conseguiu perceber que as palavras ali escritas não deveriam

se basear pelo som que emitia, mas, que existe uma regra ortográfica que precisa ser respeitada a fim de se escrever corretamente.

Percebe-se que durante todo o processo da aplicação houve a negociação de pontos divergentes entre as partes, favorecendo os processos de ensino-aprendizagem. Verificamos haver a presença da tríade argumento + contra-argumento + resposta (A + CA + R)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas informações acerca da argumentação relatadas neste estudo e pelas análises realizadas durante e também posteriormente a aplicação dos jogos, percebemos que nosso objetivo foi alcançado pois, foi possível perceber a aprendizagem da regra ortográfica, que foi favorecida pelos jogos de ortografia potencialmente argumentativos.

Foi possível observar um grande movimento cognitivo nos alunos que a todo momento levantavam questionamentos acerca da regra ortográfica e dos sons das palavras explicitando a construção de conhecimento por meio da argumentação e negociação dos pontos de vista apresentados.

A função de monitoramento do pensamento ocorreu de forma contínua e foi diante desse espaço que os alunos puderam pensar reflexivamente e discutir o conteúdo aprendendo de forma prazerosa

REFERÊNCIAS

BILLIG, M. **Arguing and thinking: A rhetorical approach to social psychology**. Cambridge, Inglaterra: Cambridge University Press, 1987.

LEITÃO, Selma. **Argumentando e aprendendo**. Trabalho apresentado na 3ª conferência em Pesquisa Sociocultural, Campinas, Brasil (2000)

LEITÃO, Selma. - DAMIANOVIC, Maria Cristina. (Orgs.) **Argumentação na escola: o conhecimento em construção**. Campinas, SP : Pontes Editores, 2011.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). Pesquisa Social. **Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAIS, Artur Gomes de e BIRUEL, A. **Como os professores das séries iniciais concebem e praticam o ensino e a aprendizagem da ortografia**. IX ENDIPE, 1998.

NEVES, Abílio A. Baeta, **Portaria GAB nº 38, de 28 de fevereiro de 2018**. Brasil, 28 fev. 2018. Disponível em: <https://www.capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 13 ago. 2019.

PAULINELLI, Maysa de Pádua Teixeira. Retórica, argumentação e discurso em retrospectiva. Linguagem em (Dis)curso – LemD, Tubarão, SC, v. 14, n. 2, p. 391-409, maio/ago. 2014.

PIAGET, J. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: Livraria José Olympo Editora/Unesco, 1973.

RODRIGUES, S. R. de C. R; LEITÃO, Selma. **Argumentação em sala de aula: um caminho para o desenvolvimento da auto-regulação do pensamento**. 2006. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia Cognitiva, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2006.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

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