

JOGOS VIRTUAIS DE ORTOGRAFIA: um recurso viável?

Tarciana Pereira da Silva Almeida¹

Tatiana Pereira da Silva²

Eixo temático 6: Alfabetização, cultura escrita, tecnologias educacionais e outras linguagens

Resumo: O presente artigo objetivou analisar alguns aplicativos de jogos que se propõem a trabalhar com a ortografia da língua portuguesa disponíveis na plataforma Play Store. Levou-se em consideração a jogabilidade e seu potencial para auxiliar na reflexão das correspondências fonográficas contextuais e morfológico-gramaticais. Devido ao reduzido número de aplicativos sobre o tema foi analisado apenas o “Jogo Ortográfico”. Os resultados apontam algumas lacunas no aplicativo tais como a falta de clareza na definição das regularidades e irregularidades trabalhadas, a não promoção de reflexões sobre a escrita e inexistência de níveis de jogo.

Palavras-chaves: Ortografia; jogos virtuais; aprendizagem.

Introdução

Desde os primeiros meses do ano de 2020, o mundo passa por uma situação atípica. Uma epidemia fez com que as escolas fechassem suas portas e as casas passaram, então, a ser o espaço onde os estudantes e suas famílias tentavam avançar na construção de seus conhecimentos. Nessa nova configuração, foi tornou-se mais evidente a separação entre as redes pública e privadas de ensino.

Enquanto que os alunos das escolas particulares, em sua grande maioria, tinham acesso a aparelhos eletrônicos e internet que possibilitou uma interação mais próxima entre eles e os professores, podendo vivenciar momentos síncronos e assíncronos de

¹Doutora em Educação pela UFPE. Professora da Educação Básica da Prefeitura de Recife Contato: tarciana_almeida@hotmail.com

²Especialista em Educação Especial e Inclusiva pela Faculdade Alpha, PE. Professora na rede privada de ensino. Contato: tatitralli@gmail.com

aprendizagem, os estudantes das redes públicas tiveram bastante dificuldade para acompanhar o ensino remoto. Dificuldades operacionais como falta de internet ou de aparelhos celulares para que as crianças de uma mesma família pudessem acompanhar o ensino remoto foram responsáveis por apartar as crianças da mediação mais direta dos professores.

Diante desse quadro, para manter as crianças motivadas para a aprendizagem, muitas escolas e professores tiveram que se reinventar, modificar suas práticas, buscar recursos de aprendizagem diferentes e, nesse momento, muitos docentes acharam nos jogos virtuais, uma ferramenta interessante.

Vamos então, nesse artigo, analisar alguns jogos virtuais de ortografia e sobre a sua viabilidade para promover a reflexão ortográfica.

2 Fundamentação teórica

2.1- A organização da norma ortográfica, seu ensino e aprendizagem

A ortografia é resultado de uma convenção social. Ela se tornou necessária pois “o casamento entre sons e letras nem sempre é monogâmico”. (LEMLE, 1986,p.17) Isso acontece porque, além das variações de pronúncia entre os falantes de uma mesma língua, em diversos contextos, e por motivações históricas, muitas comunidades tomaram palavras emprestadas de outras línguas, o que levou a diferentes relações entre sons e letras o que, por sua vez, gerou a necessidade de se estabelecerem ortografias próprias para cada língua.

Para que possamos escrever as palavras segundo a norma ortográfica é preciso considerar como a mesma é organizada. Apresentaremos aqui a classificação adotada por nós para compreender as relações fonográficas de nossa língua, que foi elaborada por Morais (1998), pois a consideramos como a mais completa.

Segundo o referido autor, a norma ortográfica divide-se em regularidades e irregularidades. As regularidades aparecem quando há um princípio gerativo capaz de justificar porque usamos determinadas letras ao escrever uma palavra. Ele subdivide essas regularidades em: a) diretas - quando há apenas um grafema para notar o fonema (essa dificuldade ocorre nas crianças que ainda não consolidaram as relações som/letra relativas ao pares mínimos P/B, T/D e F/V); b) contextuais – quando a letra ou dígrafo a ser utilizado é determinado pelo contexto (como no caso de M, N ou ~para nasalizar sílabas, emprego do R ou RR, C ou QU, E ou I no final de palavras, etc) e; c) morfológico-gramaticais (relacionado à categorial gramatical da palavra, como o caso dos sufixos EZA ou ESA em *beleza* e *francesa*, ou nas terminações ICE ou ISSE para *tolice* ou *partisse*).

Além das regularidades há as irregularidades, onde não há nenhuma regra que possa ser seguida nem justificar o emprego de determinadas letras, como é o caso da escrita de palavras com GE e GI (*gelo* e *ginástica* começam com os mesmos sons de *jenipapo* e *jipe*, não havendo regra que diferencie a escrita). Para elas é preciso recorrer ao acervo lexical que temos na memória.

Desse modo, para que a criança possa aprender mais sobre a ortografia, usando a reflexão para compreender as regras/regularidades e a memória para as irregularidades é preciso que os professores conheçam a distinção entre os diferentes tipos de regularidades e escreva também palavras que tem correspondências fonográficas irregulares e planeje situações didáticas para ajudar o aprendiz a avançar.

Além do professor compreender como a norma é organizada também é necessário que o ensino desse objeto de conhecimento seja algo sistemático em sala de aula, com momentos específicos de ensino e aprendizagem. Atualmente podemos encontrar materiais com jogos e sequências didática para o ensino de ortografia.

No processo de aprendizagem as regras não são todas aprendidas ao mesmo tempo. Uma criança pode dominar uma regularidade contextual como o uso do G e GU, mas não outras regras de contexto, o que acontece também com as morfológico-gramaticais (NUNES, 1992; MELO, 2001). Por isso é importante que o ensino seja bem planejado de modo a trazer as principais dificuldades ortográficas para que sejam refletidas e compreendidas.

Outros fatores que influenciam na melhoria do desempenho ortográfico são a escolaridade (MORAIS, 1995; GUIMARÃES, ROAZZI, 1999), o contato com diferentes materiais impressos (MELO, 2001; PESSOA, 2007) e a frequência de aparecimento de certas palavras, pois as mais recorrentes são as que tendem a ser aprendidas primeiro.

Falemos agora sobre os jogos, físicos e virtuais e sua importância.

2.2- Os jogos e seu papel na aprendizagem

Como a palavra jogo tem várias definições, consideramos aqui o jogo sob uma perspectiva sócio-histórica que considera o contexto sociocultural onde o indivíduo está inserido e construindo aprendizagens. Ele é “além de uma atividade psicológica, uma atividade cultural”(CERISARA, 2002, p.130).

Huizinga (1990, p. 33), define jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de 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

quotidiana’.

Conforme nos diz o autor acima, jogar é deve ser decidido voluntariamente. Não se deve obrigar ninguém a jogar, sob o risco de tornar a atividade desprazerosa, o que seria um contrasenso. Ele acontece em determinado tempo e obedece a conjunto de regras.

Diversos estudiosos, dentre eles Piaget e Vygotsky, identificaram o potencial do jogo como mobilizador de aprendizagens. Enquanto Piaget (1978) afirma que o jogo seria uma forma de assimilação do real, Vygotsky (2000) ressalta o mesmo como um promotor da zona de desenvolvimento potencial, fazendo com que a criança se comporte além do comportamento esperado para sua idade.

A importância do jogo educativo nas situações de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil, também é defendida por Kishimoto (2011).

No universo dos jogos relacionados às aprendizagens, podemos encontrar os jogos educativos (sem uma intencionalidade didática), e os jogos didáticos (que volta-se para a aprendizagem de conceitos e habilidades, vinculados a conteúdos curriculares). Aqui nesse artigo, nos deteremos nos jogos didáticos, pois iremos investigar o potencial pedagógico de alguns jogos voltados para a aprendizagem da ortografia.

No ensino da Língua Portuguesa, diversas pesquisas apontaram que os jogos contribuem para a aprendizagem do sistema de escrita alfabético (SEA), tais como os estudos de Oliveira e Leal (2008), Bezerra (2008), Morais e Silva (2010), o mesmo ocorrendo em relação ao aprendizado de ortografia, conforme pode ser visto nas pesquisas de Curvelo, Meireles e Correa(1998); Almeida (2013, 2018); Almeida e Morais (2016).

Com a proposta de desenvolver os conhecimentos ortográficos, além de jogos físicos podemos encontrar também os jogos digitais, em forma de aplicativos em diferentes plataformas e também jogos de computador.

Savi e Ulbricht (2008) afirmam que os jogos digitais educacionais possuem ambientes atrativos e interativos, capazes de capturar a atenção do jogador, oferecendo vários níveis de desafios. Ratificam que os jogos auxiliam o desenvolvimento da aprendizagem, devido ao seu potencial motivacional.

Nos jogos digitais, a jogabilidade (forma de apresentar instruções, ações do jogo, feedback, diferentes níveis de dificuldade, recompensa, etc) e o design gráfico (cores, temas, desafios, personagens) são elementos importantes para manter a motivação dos aprendizes para o objeto de estudo proposto no jogo.

Considerando a importância dos jogos digitais passemos ao delineamento da pesquisa.

3 Metodologia

A presente pesquisa é de caráter qualitativo, onde buscamos investigar aplicativos e sua usabilidade. Nossa jornada metodológica iniciou-se com a busca, na Play Store, de jogos que se propõem a tratar de ortografia e que podem ser utilizados por estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. Essa plataforma foi escolhida porque a maioria das famílias de estudantes das redes públicas tem celulares com o sistema operacional Android. Usamos como termo de pesquisa a palavra “ortografia”.

Os critérios adotados na seleção foram: 1) ser jogo; 2) ser disponibilizado gratuitamente; 3) ser adequado aos estudantes dos anos iniciais e 4) ter a proposta de trabalhar com ortografia.

A partir desses critérios foi encontrado apenas o aplicativo “Jogo ortográfico”.

A análise, então, foi realizada a partir dos seguintes critérios: 1) Objetivo do jogo; 2) Regularidades ou irregularidades envolvidas; 3) Jogabilidade.

4 Resultados e Discussão

Faremos, inicialmente, uma breve descrição do aplicativo. O “Jogo ortográfico” foi desenvolvido com o objetivo de colaborar na alfabetização de estudantes da Educação Especial na Sala de Recursos, sendo fruto de uma pesquisa de mestrado. O aplicativo foi lançado em janeiro de 2021, sendo atualizado em março de 2021. Ele conta com 3 jogos, cada um com um objetivo diferente, conforme especificado abaixo:

Jogo 1- Reconhecimento da grafia correta das palavras;

Jogo 2- Reconhecimento da grafia correta e das diferentes formas de pronúncia

Jogo 3- Escrita de frases com a devida segmentação.

Podemos observar que os dois primeiros jogos relacionam-se de forma mais direta com o ensino de ortografia. O último tem a preocupação de atentar para a segmentação entre palavras e, portanto, não foi alvo de análise nesse trabalho.

Conforme veremos no item 4.2 a cada jogo, há uma orientação de cunho pedagógico, orientando como jogar e, no primeiro jogo, há a apresentação de uma tentativa de explicar a escrita correta das palavras.

4.1) Regularidades/ irregularidades trabalhadas

Aqui, a análise foi realizada conforme a classificação de Moraes (1998). Pode-se verificar um número maior de regularidades e irregularidades foi utilizado na elaboração do Jogo 1 enquanto que o Jogo 3 não traz um trabalho específico de ortografia, apesar de esperar que a criança escreva frases conforme a norma ortográfica.

Quadro 1- Regularidades/irregularidades ortográficas trabalhadas no jogo

Jogo	Regularidades
Jogo 1	Regularidades contextuais: - Uso de T/D; Regras contextuais: - C antes de A, O e U; - E e I no final de palavras. Irregularidades: - CH; - L no final da palavra; - LH; - Uso de C antes do E e I - Uso do J antes de E e I
Jogo 2	Regras contextuais: - E e I no final de palavras. Irregularidades: - L no final da palavra; - LH; - Uso de C antes do E e I

Fonte: As autoras

Observando o Jogo 1 podemos considerar que ele apresenta comentários sobre a escrita, mas eles não são muito esclarecedores, conforme podemos ver nos exemplos abaixo, que trazem os textos que aparecem após a criança errar a escrita das palavras:

Quadro 2- Exemplos de comentários na sessão “Siga em frente”

CORRESPONDÊNCIA S FONOGRAFICAS	PALAVRA	COMENTÁRIO (SIGA EM FRENTE)
Regularidade direta	TOMATE	Algumas letras tem o som parecido como o D e o T. Tomate deve ser escrito com T. Usamos a vogal E na sílaba final- TE.
Regularidade contextual	CADEIRA	Na Língua Portuguesa ,algumas letras tem os mesmos sons. Devemos ficar atentos na forma como são escritas. Veja a escrita correta de CADEIRA.
Irregularidade	CHAPÉU	Apesar do X também ter o som de CH e o L ter som de U, na escrita da palavra CHAPÉU usamos as letras CH no início e U no final.

Fonte: As autoras

Percebe-se que o comentário não auxilia o aprendiz a refletir sobre as palavras, pois não o ajuda a pensar nas regularidades envolvidas. Essas regularidades são apresentadas apenas uma vez, não permitindo que a criança possa refletir e por mobilizar seus conhecimentos sobre a escrita de outras palavras.

Em relação às irregularidades o jogo não auxilia, a não ser pelo fato da memorização das poucas palavras apresentadas pois, se o estudante errar, vai ter que tentar outras vezes.

Já no jogo 2 não há sequer a tentativa de explicação. É apresentada apenas a escrita correta, conforme veremos a seguir.

4.2) Jogabilidade

Consideramos aqui como jogabilidade a apresentação das instruções, as ações do jogo, o feedback, níveis de dificuldade e recompensa.

Quadro 3- Aspectos de jogabilidade avaliados nos jogos

Jogo	Jogabilidade
Jogo 1	<p>Apresentação das instruções: Antes do início do jogo são apresentadas as instruções de forma oral e escrita. As crianças são orientadas a observar as figuras, escolhendo a palavra correspondente e depois elas podem ler um quadro que fala sobre a escrita correta.</p> <p>Ações do jogo: A criança deve clicar sobre a palavra correta (aparecem 3 palavras para cada figura)</p> <p>Feedback: Se a resposta for correta a criança lê a mensagem de parabéns e se estiver errada aparece um texto comentando sobre a escrita.</p> <p>Níveis de dificuldade: Não aparecem níveis diferentes</p> <p>Recompensa: Aparece a palavra “Parabéns”.</p>
Jogo 2	<p>Apresentação das instruções: São apresentadas de forma oral e escrita. É explicado que a fala pode ser de várias formas a depender da região, mas que a escrita segue determinadas regras.</p> <p>Ações do jogo: A criança deve apertar em três diferentes megafones para ouvir três pronúncias diferentes e, em seguir, clicar, dentre as 3 palavras apresentadas, na escrita correta.</p> <p>Feedback: Se a resposta for certa, aparece a palavra Parabéns, caso esteja errada, aparece a tela com a mensagem “Veja a escrita correta” e a escrita da respectiva palavra.</p> <p>Níveis de dificuldade: Não há níveis diferentes.</p> <p>Recompensa: A palavra “Parabéns”.</p>

Fonte: As autoras

Os dois primeiros jogos tem uma proposta parecida, apesar de suas instruções revelarem que o jogo 2 se pauta na análise de diferentes formas de pronúncia. Nele percebemos que essa pronúncia muitas vezes é artificializada, distanciando-se bastante dos dialetos praticados em nosso país.

5 Considerações Finais

Vimos aqui que os jogos para trabalhar ortografia são quase inexistentes, enquanto que abundam os jogos que trazem alguma proposta para a alfabetização.

O aplicativo analisado revelou aspectos interessantes, pois pretendeu ser bastante didático ao tratar de ortografia. No entanto, não conseguiu promover a reflexão sobre a escrita, pois não havia escolha muito clara das regras trabalhadas a fim de descobrir o princípio gerativo das escritas. Tampouco os jogos apresentaram uma proposta que auxilie a criança a memorizar as palavras com relações fonográficas irregulares de nossa língua.

Respondendo ao título desse artigo, consideramos os jogos virtuais um recurso didático relevante na promoção de aprendizagens, inclusive de ortografia, mas ainda é preciso avançar no desenvolvimento de jogos tendo em vista esse objeto de ensino.

Referências

- ALMEIDA, Tarciana Pereira da Silva. **A relação entre a mediação docente e o desempenho ortográfico de alunos participantes de jogos de ortografia**. UFPE: Recife, 2013. Dissertação de Mestrado.
- _____. **O aprendizado de regras morfológicas de ortografia: a evolução das crianças e os efeitos de intervenções didáticas com o uso de jogos**. UFPE: Recife, 2018. Tese de Doutorado.
- ALMEIDA, Tarciana Pereira da Silva Almeida; MORAIS, Artur Gomes de. **Jogos ortográficos como recursos pedagógicos para promover a aprendizagem das regularidades diretas**. In: SILVA, Leila Nascimento da (Org.) **Reflexão sobre fazeres em alfabetização**. Recife: Editora UFPE, 2006.
- CERISARA, Ana Beatriz. De como o Papai do Céu, o coelhinho da páscoa, os anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu! In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- CURVELO, Cristina Soraia de Souza; MEIRELES, Elisabet de Sousa; CORREA, Jane. O conhecimento ortográfico da criança no jogo da forca. **Psicologia: Reflexão e Crítica**. v. 11, n. 3. Porto Alegre, 1998.
- GUIMARÃES, Gilda; ROAZZI, Antônio. A importância do significado na aquisição da escrita ortográfica. In: MORAIS, Artur Gomes de (Org.) **O aprendizado da ortografia**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. – São Paulo: Cortez, 2011.
- LEMLE, Miriam. **Guia teórico do alfabetizador**. 13 ed. São Paulo: Ática, 1986.
- MELO, Janaína Paz de. **Alternativas didáticas para o ensino das regras ortográficas de tipo morfológico: Um Estudo em Didática da Língua Portuguesa**. Dissertação de Mestrado: UFPE, 2001.
- MORAIS, Artur Gomes de **Representaciones infantiles sobre la ortografía del portugués**. Universidad de Barcelona. Tesis doctoral no publicada, 1995.

- _____. **Ortografia: ensinar e aprender**. 4.ed.São Paulo:Ática, 1998.
- NUNES, Terezinha. Leitura e escrita: processos e desenvolvimento. In: ALENCAR, Eunice Soriano de (Org.) **Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino e aprendizagem**. São Paulo: Cortez, 1992.
- OLIVEIRA, Priscila Silvestre de Lira; LEAL, Telma Ferraz. **Explorando jogos didáticos de Língua Portuguesa em uma sala de Educação Infantil**. Recife: UFPE. Trabalho de conclusão de Graduação em Pedagogia. 2008.
- PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves. O ensino da ortografia. In: SILVA, Alexsandro; PESSOA, Ana Cláudia e LIMA, Ana (Orgs.) **Ensino de gramática: reflexões sobre a língua portuguesa na escola**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. Tradução: Álvaro Cabral e Cristiano Monteiro Oiticica.
- SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vânia Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. Revista Renote, vo.6, nº 1, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405> Acesso em 08/07/2021.
- VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.