

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Delmara Silva Lara

**A SUPERAÇÃO DE DIFICULDADES ORTOGRÁFICAS ATRAVÉS DE
ATIVIDADES DE CARÁTER LÚDICO: UMA EXPERIÊNCIA COM
ALUNOS DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA E.M.
JOAQUIM DOS SANTOS**

Belo Horizonte

2012

Delmara Silva Lara

**A SUPERAÇÃO DE DIFICULDADES ORTOGRÁFICAS ATRAVÉS DE
ATIVIDADES DE CARÁTER LÚDICO: UMA EXPERIÊNCIA COM
ALUNOS DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA E.M.
JOAQUIM DOS SANTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Aprendizagem e Ensino da Educação Básica, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador(a): Maria Alice Moreira
Lima

Belo Horizonte

2012

Delmara Silva Lara

**A SUPERAÇÃO DE DIFICULDADES ORTOGRÁFICAS ATRAVÉS DO
LÚDICO: UMA EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DO 5º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL DA EM JOAQUIM DOS SANTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Aprendizagem e Ensino da Educação Básica, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador(a): Maria Alice Moreira Lima

Aprovado em 14 de julho de 2012.

BANCA EXAMINADORA

Maria Alice Moreira Lima – Faculdade de Educação da UFMG

Libéria Rodrigues Neves – Faculdade de Educação da UFMG

**À MINHA MÃE, QUE DESDE CRIANÇA ME ESTIMULOU A SER PROFESSORA E
NUNCA ME EXIMIR DA RESPONSABILIDADE DE BUSCAR NOVOS
CONHECIMENTOS.**

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus pela saúde, paciência e determinação a mim concedida para obter mais essa vitória em minha vida.

Agradeço também ao meu filho, Célio Júnior, pelas broncas que ele me dava quando eu tirava nota baixa e quando chorava por não conseguir resolver algum exercício, isso me fez mais forte e me motivava a buscar ainda mais a excelência naquilo que tinha proposto.

**“A atividade lúdica é o berço obrigatório
das atividades intelectuais da criança,
sendo por isso,
indispensável à prática educativa”**

PIAGET

RESUMO

Este plano de ação objetiva avaliar a influência das brincadeiras e dos jogos na alfabetização, demonstrando que, esses recursos quando utilizados de forma correta e com objetivos bem determinados, se mostram como uma grande ferramenta para a alfabetização de crianças. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem e o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa socialização, comunicação, expressão e auto-estima e explora muito mais sua criatividade e construção do conhecimento. Na vivência escolar pude perceber que cada vez mais os alunos de turmas de níveis mais altos apresentam mais dificuldade com a ortografia da língua portuguesa. Sabendo disso foi feito com alunos do 5º ano um estudo de como atividades de caráter lúdico pode contribuir para a superação de dificuldades ortográficas. Percebe-se que houve uma diminuição de aproximadamente 54% dos erros cometidos pelos alunos após a aplicação de diversos jogos lúdicos. Conclui-se então que as atividades lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção única de passatempo e de diversão e é uma excelente atividade para auxiliar no ensino da língua portuguesa.

Palavras-chaves: Lúdico, Brincadeiras, Alfabetização, Língua Portuguesa.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 OBJETIVOS	11
2.1 Objetivo Geral	11
2.2 Objetivos Específicos.....	11
3 DESENVOLVIMENTO	12
3.1 Revisão Bibliográfica.....	12
3.2 A criança e o espaço social	14
3.3 A influência do lúdico no processo de ensino-aprendizagem	15
3.4 Metodologia	20
3.5 Resultados e Discussão.....	24
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS.....	29

1 INTRODUÇÃO

Brincar é essencial à saúde emocional e intelectual do ser humano. Brincando, nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções, necessidades de conhecer e reinventar. O jogo, a brincadeira e os brinquedos fazem parte da história da criança. Sendo assim, devemos estimular a criança para que desenvolva o seu raciocínio, utilizando jogos. Isto é, se a elas proporcionar momentos de prazer, diversão, conhecimento e interação com outras crianças

A criança brinca não pelo resultado de sua ação, mas pela satisfação alcançada pela própria atividade. Ela não imagina uma situação do brinquedo antes de experimentá-la. O que a criança representa no brinquedo corresponde ao que ela observa no seu cotidiano e este nada mais é do que uma parte de sua totalidade.

Aparentemente as brincadeiras simples são fontes de estímulos ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, sendo, também, uma forma de auto-expressão. Basta que o professor se coloque nas interações de vivência com os alunos, nas brincadeiras como mediador do conteúdo histórico a fim de que sejam elaboradas, na criança formas de pensar e se comunicar.

A brincadeira é a principal atividade da criança pequena; para ser uma atividade lúdica, não quer dizer que deva ser reduzida a recreação livre, cabe ao professor intervir neste processo que tem função na aprendizagem, tanto como estratégia didática, como objeto de conhecimento de toda e qualquer cultura. É brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo simbólico.

O brinquedo e os jogos oferecem às crianças momentos de prazer, diversão conhecimento e interação. O educador deve buscar nas brincadeiras as habilidades essenciais ao desenvolvimento das crianças, proporcionando no momento de aprendizagem emoções, relação inter e intrapessoal, despertando alegria, satisfação e desenvolvimento cognitivo e social.

Através dos jogos, permite-se que as crianças manipulem, valorize, construa seu espaço social. Pois quando as crianças brincam, transporta-se para um mundo povoado por objetos animados, onde tudo é possível. A motivação para a

aprendizagem e o desenvolvimento é fundamental para o desenvolvimento mental e cognitivo da criança. Sendo assim, o educador deve estar sempre atento para auxiliar a criança na utilização dos brinquedos. A verbalização deve iniciar na valorização de suas características e possíveis estratégias de exploração, além de oferecer informações sobre o seu manuseio.

Utilizar as brincadeiras não é difícil, é apenas uma questão de tempo e de organização dos diferentes materiais propostos. O fundamental está na clareza do projeto educativo e humano que temos para nossa existência social. Pensando nisto, este artigo propõe uma análise do lúdico na construção da aprendizagem pelo aluno, e como este pode auxiliar o mesmo em seu processo de alfabetização.

A ideia desse trabalho surgiu da necessidade. Atualmente, trabalho a disciplina Língua Portuguesa com turmas de 5º ano, antiga 4ª série, e já na primeira semana notei que a grande maioria possuía diversos déficits ortográficos. Matérias que já deveriam estar sendo dominada pelos alunos, já que constam como currículo de anos anteriores do ciclo, ainda não estavam aprendidas.

Além disso, como profissional, sempre acreditei na força da aprendizagem através do Lúdico. Aliando então esses dois fatores, percebi que poderia trabalhar com meus alunos utilizando essa ferramenta e observar o quanto poderia ser determinante na vida deles a aprendizagem através de jogos e brincadeiras. Esse trabalho se faz importante também por poder dar um direcionamento para professores de Língua Portuguesa que enfrentam a mesma dificuldade.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Avaliar a influência de atividades de caráter lúdico na superação de dificuldades ortográficas por alunos do 5º ano do ensino fundamental da E.M. Joaquim dos Santos.

2.2 Objetivos Específicos

- *Verificar quais são os tipos de erros ortográficos mais cometidos.*
- *Utilizar jogos de português como forma de recurso para sanar dúvidas sobre regras ortográficas.*

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 Revisão Bibliográfica

A eclosão do movimento científico no séc. XVII diversifica os jogos que passam a incluir inovações. Assim, popularizaram-se os jogos, antes restritos à educação de príncipes e nobres tornando—o posteriormente veículo de divulgação crítica.

No séc. XVIII, a imagem de criança passa a ser dotado de natureza distinta do adulto chega permitindo a criação e expansão de estabelecimentos para educar na infância. Dando importância aos momentos de distração e entretenimento das mesmas.

No século XIX conforme Froebel citado por Kishimoto (1990), o jogo entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da história da educação infantil. Manipulando e brincando com materiais como bola e cilindros, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquirem conhecimento de física e metafísica, além de desenvolver noções estéticas. Sendo neste século que acontece a expansão dos jogos na área da educação e segue até os dias atuais.

Nos últimos anos várias discussões apontaram para a necessidade da incorporação de maneira integrada às funções de educar e cuidar, não diferenciando nem hierarquizando os profissionais que atuam com as crianças pequenas e/ou aquelas que trabalham com os maiores.

Isto implica em se pensar na qualidade da educação Infantil que está relacionada as concepções de desenvolvimento das crianças em seus contextos sociais e culturais. A criança nasce e cresce em grupo e é através do contato com as pessoas e as coisas que existem neste grupo que ela aprenderá muito sobre si própria e sobre o que as rodeiam.

No processo de construção, as crianças vão criando, explorando conhecimentos, descobrindo novidades. Portanto a imaginação tem um papel crucial neste tempo. E é na infância a grande fonte da vitalidade imaginária. Sendo verdade

que a imaginação é uma faculdade que se desenvolve em um contínuo processo, ao longo de toda nossa vida. Mas também é verdade que a imaginação na infância tem uma sensibilidade especial, que as crianças tendem a se entregar mais livremente a fantasia. É importante estimular a criança a brincar. Oferecer-lhes brinquedos e espaços adequados.

A brincadeira faz com que a criança experimente situações, descobertas, criatividade sendo, portanto, um espaço social. Através delas a criança, arrisca situações e comportamentos.

Os jogos imitativos ou o faz de conta, promovem o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança. Quando uma criança esta brincando de faz-de-conta, os papéis são desempenhados com clareza, não deixando dúvidas quanto ao significado que os objetos assumem dentro de um contexto.

No texto de Kishimoto (1999); ele enfatiza a importância do brincar, do faz-de-conta e da organização dos brinquedos quando ela descreve que é bastante comum nas escolas brasileiras o uso de uma caixa com diversos brinquedos, no meio da sala, para brincadeiras livres. Deve haver uma ponderação entre atividades dirigidas e atividades livres. Na atividade livre a criança faz a sua escolha sem a intervenção do professor. Na atividade dirigida o professor escolhe o brinquedo de acordo com o que ele quer ministrar.

A função lúdica e educativa sugere critérios para adequação e escolha de brinquedos de uso escolar de modo a garantir a essência do jogo para a aprendizagem. A criança, ou seja, o aluno deve explorar e manipular os brinquedos e objetos diversos para construir sua personalidade. A mesma deve propiciar a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido involuntariamente ou como imposição educativa. Se for imposição o jogo não ensina e não contribui para o crescimento e conhecimento cognitivo, já que a imposição a algo desestimula a imaginação da criança.

3.2 A criança e o espaço social

O processo de socialização da criança, isto é, a progressiva capacidade de conhecer e conviver com o espaço social que a cerca, suas regras e padrões de comportamento, inicia-se no momento em que a criança nasce. Depois do terceiro ano de vida, o desenvolvimento da capacidade simbólica do pensamento fornece à criança condições para o progresso rápido desse processo: o desenvolvimento da linguagem, a capacidade de brincar de interagir com outras crianças e a possibilidade de conviver com outros grupos além do familiar, como é o caso da pré-escola, que dá a ela novos instrumentos para lidar com o mundo.

Para as crianças, as brincadeiras são as melhores maneiras de se comunicarem e um meio para perguntar e explicar, um instrumento que ela tem sobre o mundo que a cerca e têm a oportunidade de procurar a melhor forma de se integrar a esse mundo que já encontram pronto ao nascer.

Nas brincadeiras, a criança encontra um espaço fértil para lidar, através da representação dramática, não apenas com a realidade social, mas também, e principalmente, com as suas individualidades físicas, intelectuais e emocionais em desenvolvimento. (TFUONI, 1995, p.104).

Quando as crianças brincam, elas ficam entretidas a ponto de acreditarem que realmente são esta ou aquela coisa, embora não percam inteiramente o sentido de realidade, transportam-se para um mundo povoado por objetos inanimados, cheios de intenções, um mundo onde tudo é possível. Nesse mundo, elas podem relacionar os dois aspectos da vida – o funcionamento do seu corpo e a vivência das suas idéias.

Segundo as teorias de Piaget, podemos ter igualmente certeza, se a criança teve medo de um casarão, de que as coisas se arranjarão num jogo simbólico, quando os cães deixarão de ser maus ou as crianças se tornarão corajosas. De modo geral, o jogo simbólico pode servir, ainda para a liquidação de conflitos, mas também para a compensação de necessidades não satisfeitas, para a inversão de papéis (obediência e autoridade), para a liberação e extensão do seu eu. (Deheinzelin,1995,p. 82).

A oportunidade de interagir com outras crianças seja em casa com irmão, seja em brincadeiras no grupo comunitário ou durante atividades em espaço de aprendizagem (pré-escolas, escolas de arte, esportes etc.), dá uma contribuição inestimável ao processo de construção de identidade.

A criança é o principal agente construtor do seu conhecimento do mundo e de sua própria identidade. As circunstâncias do meio em que vive, somadas às condições de seu pensamento em cada uma das etapas pelas quais vai passando, faz de conta um ser inteiramente original.

3.3 A influência do lúdico no processo de ensino-aprendizagem

O lúdico produz no cérebro uma atividade metabólica intensa marcada pelo prazer, o que facilita o aprendizado quando a criança brinca, corre ou solta pipa está exercitando a locomoção, a lateralidade e conceitos de espaço e tempo.

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas intenções que estabelece, desde cedo, como as experiências sócio-histórica dos adultos e do mundo por elas criado. Dessa forma, as brincadeiras são uma das atividades humanas nas quais a criança é introduzida constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos.

Na teoria de Piaget, o desenvolvimento intelectual é considerado como tendo dois componentes: um cognitivo e outro afetivo. Ambos segundo o mesmo andam paralelos. O afeto inclui sentimentos, interesses, desejos, tendências, valores e emoções em geral. No que se refere o intelectual, tem a ver com a motivação ou energização. Como se refere BROWN & WEISS (1987, p. 63) citado por WADSWORTH (2003, p. 166), “para uma estrutura de conhecimento funcionar, algo deve acioná-la, originar o esforço a ser desenvolvido a cada momento e desligá-lo”.

O aspecto afetivo não independe do desenvolvimento cognitivo. Ou seja, eles estão relacionados e juntos se desenvolvem a um limite máximo. Possibilitando a formação da personalidade na organização infantil das regras e valores construídos de forma autônoma. Pois as ações da criança sobre os objetos e as interações com o outro são de importância fundamental na construção do conhecimento. As crianças constroem o conhecimento a partir de suas ações exploratórias sobre o meio ambiente. Segundo, WADSWORTH,

O desenvolvimento cognitivo e afetivo são os correlatos intelectuais da adaptação biológica ao ambiente. Assim como nós nos adaptamos

biologicamente ao meio, também nos adaptamos intelectualmente. O mundo que nos cerca é organizado e estruturado através da assimilação. A organização e construção. A organização é interna e pode ou não guardar uma nítida semelhança com o que chamamos de realidade. (2003, p. 161).

Sendo assim, entende-se que o contexto social da criança deve ser levado em consideração e valorizado por todos educadores. Pois, o mesmo já é um sujeito ativo na sociedade. E suas ações perante aos objetos que fazem parte do seu contexto podem ser físicas ou mentais.

Elas podem ser físicas (como manipulação dos objetos) ou mentais (como pensar sobre algo). As ações apresentam duas fases. A primeira envolve a exploração de um objeto ou de uma idéia. Se a exploração do objeto ou da idéia provocar desequilíbrio, a exploração continua, porém atenta em atribuir sentido (assimilação) ao que produziu o desequilíbrio. Isto é construção de conhecimento (WADWORTH 2003,P.169).

Através desse desequilíbrio o indivíduo acaba formando a sua personalidade, construindo a partir de sua organização infantil das regras e valores construídos de forma autônoma. A personalidade reflete os esforços individuais para se adaptar ao mundo social do adulto. A interação social é também necessária para o avanço no desenvolvimento cognitivo. As pessoas são as únicas fontes possíveis do material necessário para a construção do conhecimento social.

Piaget (1998) acreditava que o jogo era essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos 2/3 e 4/5 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente lembrar o imaginário e o acontecido, mas de executar a representação. Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por conseqüência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. O jogo constitui-se em expressão e condições para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Vygotsky diferente de Piaget, considerava que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela . ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo , é interativo. A criança

usa as interações sociais como forma privilegiada de acesso a informações, aprende a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não com o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. (OLIVEIRA, 2000, p 35).

Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, que elas pareçam agradáveis ou não. Enquanto Vygotsky fala de faz-de-conta Piaget fala do jogo simbólico e pode se dizer, que são correspondentes. O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. Afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: real e proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento adquirido, é o que a pessoa traz consigo, já a proximal, só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas mais “capazes”, que já tenham adquirido esse conhecimento. “As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKY, 1989, p.98)”. E Piaget dizia que a atividade lúdica é o berço obrigatório para o crescimento intelectual da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Na visão sócio-histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social com contexto cultural e social. Ainda VYGOTSKY (1989), afirma que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir em uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (1989, p. 58).

A noção de “Zona proximal de desenvolvimento” interliga – se, portanto, de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e à sua aptidão para utilizar as contingências do meio a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do que sabe fazer para o que não sabe.

Na sociedade de mudanças aceleradas em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo a unidade básica de mudança. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Trata - se do exercício de habilidades necessárias ao domínio e ao bom uso da

inteligência emocional. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais ou simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Brincando a criança se diverte, faz exercícios constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos. *O jogo cria ordem e é ordem*: conforme VYGOSTSKY (1994,p.118) "A criança começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção á realização consciente do seu propósito".

Finalmente surgem regras que irão possibilitar a divisão de trabalho e jogo na idade escolar. A adoção de característica lúdicas no relacionamento em sala de aula também encontra resistência. Talvez a principal delas seja a crença equivocada de que o brinquedo, o jogo trazem de si elementos perturbadores de ordem, levando a atitude de indisciplina. Paulo Freire afirma, que sem a coragem de correr risco, não existe educador. E jogar significa correr risco.

Wajskop (2005) registra que: A brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos.

Para Vygotsky (1984), as crianças pequenas experimentam desejos impossíveis de serem realizados imediatamente e, para resolver essa tensão, a criança envolve-se num mundo imaginário onde os desejos não-realizáveis podem ser realizados. O brincar da criança seria, então, a imaginação em ação. Do ponto de vista do desenvolvimento da criança, o jogo traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade,além do comportamento diário; no brinquedo é como se ela

fosse maior do que na realidade. O brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudança das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas, tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, o mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através do brinquedo. Somente nesse sentido pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança. (VYGOTSKY, 1984, p. 117).

Ainda segundo Vygotsky (1984), a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Essas características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, sejam elas tradicionais, de faz-de-conta, de regras, e podem aparecer, também, no desenho como atividade lúdica. É no brincar que aparecem as premissas necessárias para o desenvolvimento da memória voluntária e onde ela desenvolve sua motricidade, pois essas situações exigem um controle consciente dos movimentos. A brincadeira permite à criança criar, imaginar e representar a realidade e as experiências por ela adquiridas. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), que serve como guia para as creches e escolas de educação infantil, apresentando objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os profissionais que atuam diretamente com crianças de zero a seis anos, contempla a importância da ludicidade para a construção do conhecimento.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas encontram-se ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (BRASIL, 1998, p. 27).

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. Muito já foi pesquisado, escrito e discutido sobre educação e continua sendo um tema pertinente, pois o ser humano é seu principal foco. Pensar em educação é pensar no ser humano em sua totalidade, em seu ambiente, nas suas preferências, prazeres, enfim, em suas relações vivenciadas.

Alunos com vontade de estarem na escola, querendo mais aprendizagem, alunos felizes querendo voltar no dia seguinte porque lá é um lugar bom de passar o dia: essa é uma realidade desejada por muitos educadores. Mas, o que será que os educadores estão fazendo para garantir esse prazer de aprender nos alunos? A escola está proporcionando um espaço que possa concretizar essa idéia?

Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de talentos, nem nos gênios, já rotulados. Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos (RESENDE, 1999, p. 42- 43).

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho. É ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que ela possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada uma encontrará.

No atual contexto, já não há mais espaço para o professor informador e para o aluno ouvinte. O professor deve ser o agilizador do processo ensino-aprendizagem, e o aluno, um verdadeiro pesquisador. O professor é aquele que media as estratégias sociolingüísticas e cognitivas num contexto educativo, fornecendo subsídios para a construção do conhecimento, servindo-se do brincar.

3.4 Metodologia

A pesquisa foi feita com 3 turmas de 5º ano do ensino fundamental da E.M. Joaquim dos Santos, um total de 92 alunos e a metodologia foi dividida em 3 fases:

- 1ª fase: Avaliação do nível de escrita. Nesta fase foi pedido aos alunos que fizessem uma redação para posteriormente ser identificada a quantidade de erros e categorizá-los para saber a freqüência dos mesmos.

- 2ª fase: Aplicação de jogos lúdicos. Nesta fase foram aplicados diversos jogos lúdicos, tais como: competições do estilo “passa ou repassa”, soletrando, ditados, amarelinha das palavras e bingo das palavras.

- 3ª fase: Reavaliação do nível de escrita. Na última fase foi novamente solicitado que os alunos fizessem uma redação para ser identificada a quantidade de erros e categorizá-los para saber a frequência dos mesmos e poder comparar com os resultados obtidos na 1ª fase,

A categorização dos erros foi feita segundo a proposta de Goulart (2008):

1) ERROS DE CORRESPONDÊNCIA MÚLTIPLAS: A escrita apresenta características básicas com relação entre sons e letras, algumas são consideradas como biunívocas ou seja cada letra tem seu som. Porém tem outros tipos de grafar na qual evidencia-se letras com diferentes sons. Como o caso do s (ou melhor; s, ss, c, ç), e o caso do c (ou melhor; s tanto como k), por isso foi atribuído o nome de “correspondência múltiplas”.

2) ERROS COM APOIO NA ORALIDADE: A escrita ou melhor a relação entre sons e letras, decorrente da fala, uma vez que encontra-se escrita como são faladas. Porém podemos ter pronuncia de forma que não correspondem a escrita, por exemplo podemos ter uma fala: “...minha mãe tá compranu leitchi prá nós tomá...”.Mas para ser escrito deve se transcrever:

..”.Minha mãe está comprando leite para nós tomarmos”.

O padrão fonético não corresponde ao ortográfico. Outro exemplo: travesseiro – traveceiro, falou – falo.

3) ERRO NAS OMISSÕES DE LETRAS: A escrita de modo incompleto, em função da omissão de uma ou mais letras, foram consideradas dentro deste tipo de alteração ortográficas, por exemplo; bombeiro grafado como bombero ou seja, omissão da letra i.

4) ERRO DA JUNÇÃO OU SEPARAÇÃO NAS PALAVRAS. Ao usar a linguagem oral, ou melhor, a fala e a voz que pode suceder sem um limite claro de separação entre elas. Em geral não pronunciam-se as palavras uma a uma,

isoladamente, mas sim em seu ritmo. A escrita impõe critérios exatos de segmentação ou de separação de uma palavra das outras mediante padrões de oralidade podendo ocorrer problemas quanto à segmentação em palavras unidas entre si ou fracionadas em um menor número de sílabas, como por exemplo: Às vezes – asvezes, naquele – na quele, se perder – siperder.

5) ERROS DE CONFUSÃO ENTRE AS TERMINAÇÕES AM E ÃO: É uma tendência de substituição de letras finais am e ão que podem ser observada uma influência de padrões na pronúncia mediante a variável da tonicidade determinada pelo falante, como por exemplo: “falaram” ser pronunciada como “falarãu”, do mesmo modo que “cantarão” por “cantarãu”.

6) ERROS DE GENERALIZAÇÃO DE REGRAS: Dentro deste tipo de alterações formas de grafar palavras que parecem do modo como as criança generalizam certos procedimentos de escrita, porém aplicam em certos procedimentos de escrita como a julgam apropriadas. Por exemplo pode perceber que certas palavras sejam pronunciadas com o som de “i”, ou com o som de “u” e podem serem escritas com as letras “e” ou “l” - mininu.

7) ERROS DE SUBSTITUIÇÕES DOS FONEMAS SURDOS E SONOROS: Nestas alterações de escrita apresentam em comum o fato de representarem fonemas que se diferenciam pelo traço de sonoridade. Os fonemas /p/, /t/, /k/, /f/, /s/, /ch/ são considerados surdos pelo fato de não apresentarem vibração das pregas vocais enquanto pronunciados. Inversamente os fonemas /b/, /d/, /g/, /v/, /z/, /j/ são considerados sonoros pela manifestação das vibrações das pregas vocais. O grupo das alterações ortográficas diz respeito as palavras dos fonemas homorgânicos, como por exemplo: “gato” por “cato”.

8) ERROS POR ACRÉSCIMO: Contrapondo ao caso das omissões, surgiram palavras que apresentavam mais letras do que convencionalmente

deveriam, consideradas como alterações decorrentes de aumento ou acréscimo de letras, porém sem indicar letras aleatórias a serem inseridas nas palavras. Existe uma tendência de duplicar uma das letras que como no caso do /r/ pela complexidade da sílaba pode dificultar a grafia adequada das palavras, devido a letra /r/ ter muita mobilidade. Este fator pode dificultar a escrita e gerar dúvida quanto a grafia da palavra. Como exemplo: pobre - probre, camarão - camarrão. O mesmo processo pode ocorrer para outras letras como: /lh/, /nh/, /s/.

9) ERROS POR CONFUSÃO ENTRE LETRAS PARECIDAS: Grafar uma letra por outra em razão de as mesmas serem parecidas em termos visuais, pela sua semelhança não se configurou como uma dificuldade significativa dentre as crianças de primeira a quarta série. Como no caso das letras: /m/, /n/, /nh/, /ch/, /lh/ e /cl. Como exemplo: pinha - pimha, camelo – camelho, também - também.

10) ERROS POR INVERSÃO DE LETRAS: Palavras com letras em posição invertida no interior da sílaba, ou mesmo sílabas em posição distinta dentro da palavra, foram consideradas como alterações decorrente de inversões de posição. Os erros ortográficos decorrentes de letras corresponderam com uma média muito distante da média características dos principais tipos de alterações que implicam no aspectos da escrita. Como por exemplo: porão - poroã, Pedro – Predo, pobre – pober. As mais freqüentes foram as inversões que dizem respeito a sílabas terminadas com a letra /r/. Existe uma tendência de mudar de posição dentro de sua sílaba original, bem como seu deslocamento para outra sílaba, resultando em grafias, como: magrinha – magirinha, mordomo – modormo.

11) DEMAIS ERROS: Nesta categoria foram incluídas alterações observadas em uma outra criança em particular, pela sua forma restrita de escrever, isto é erro ou enganos não eram partilhados de uma forma mais freqüente ou geral como as categorias anteriores, como por exemplo ao grafar: sangue – jange, preciso – parcicho. Também foi incluída a grafia errada de palavras estrangeiras.

3.5 Resultados e Discussão

Após a correção das redações feita pelos alunos na 1ª fase da metodologia, quantificou-se o total de erros e a categorizou os mesmos de acordo a metodologia descrita acima (Tabela 1).

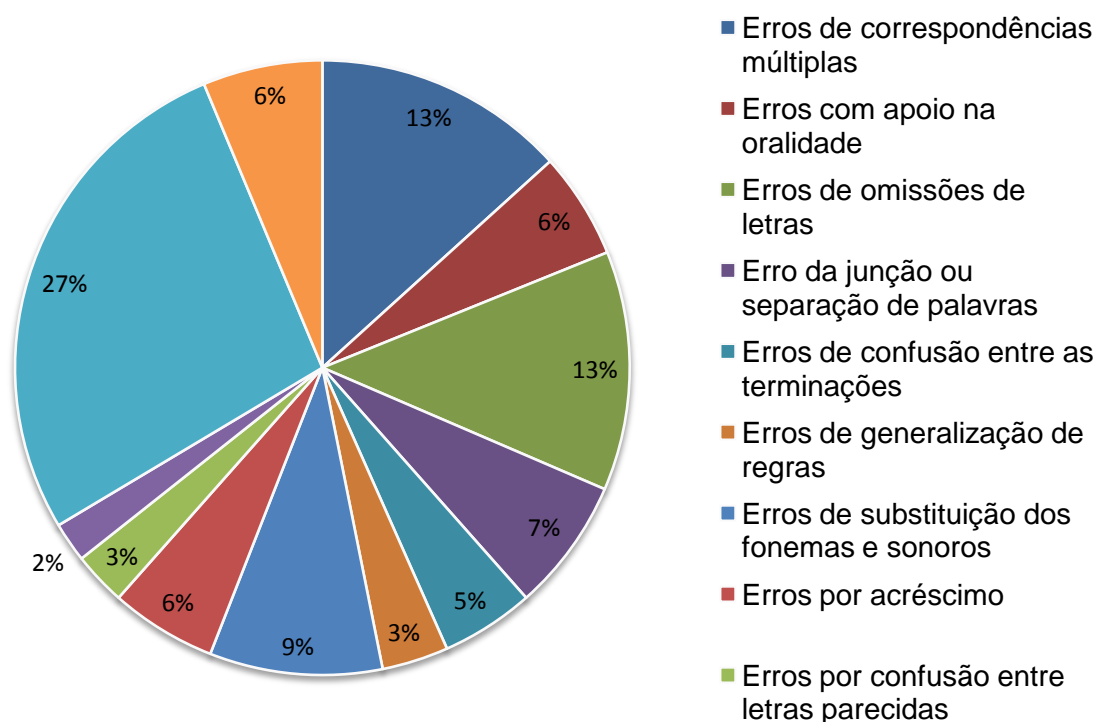
Pode-se perceber uma alta incidência de erros ortográficos, ao total, houve 143 erros, dentre os erros cometidos, os mais comuns foram os de acentuação, de correspondências múltiplas e de omissões de letras, respectivamente. Esses erros muitas vezes podem ser atribuídos a falta de atenção dos alunos, principalmente os erros de omissões de letras (CARNEIRO, *et al*, 2003). A existência de alta frequência de erros de acentuação (27,3%) sugere uma falta de conhecimento de normas de acentuação gráfica (Gráfico 1). Em contrapartida, houve-se poucos erros por confusão entre letras parecidas e por inversão de letras, o que sugere que houve uma boa assimilação por parte dos alunos na aprendizagem do alfabeto e de sílabas.

Os erros categorizados como “Demais erros” foram principalmente de escrita de palavras estrangeiras, tais como *wi-fi*, *bluetooth*, *tablet*. Os erros de substituição dos fonemas e sonoros, também obtiveram ocorrência expressiva, esses erros ocorrem, geralmente, pela confusão na escrita de pseudopalavras e palavras com sonoridade ambígua (SALLES; PARENTE, 2007)

Tabela 1: Levantamento dos principais erros cometidos pelos alunos do 5º ano do ensino fundamental da EM Joaquim dos Santos, pré-aplicação dos jogos lúdicos

Tipo de erro	Quantidade de Erros	Frequência
Erros de correspondências múltiplas	19	13,3%
Erros com apoio na oralidade	8	5,6%
Erros de omissões de letras	18	12,6%
Erro da junção ou separação de palavras	10	7,0%
Erros de confusão entre as terminações	7	4,9%
Erros de generalização de regras	5	3,5%
Erros de substituição dos fonemas e sonoros	13	9,1%
Erros por acréscimo	8	5,6%
Erros por confusão entre letras parecidas	4	2,8%
Erros por inversão de letras	3	2,1%
Erros de acentuação	39	27,3%
Demais Erros	9	6,3%
Total	143	100,0%

Gráfico 1 – Frequência de erros ortográficos cometidos pelos alunos do 5º ano do ensino fundamental da EM Joaquim dos Santos, pré-aplicação dos jogos lúdicos



Após a aplicação dos jogos lúdicos, obteve-se os resultados descritos na tabela 2 e no gráfico 2.

Tabela 2: Levantamento dos principais erros cometidos pelos alunos do 5º ano do ensino fundamental da EM Joaquim dos Santos, pós-aplicação dos jogos lúdicos

Tipo de erro	Quantidade de Erros	Frequência
Erros de correspondências múltiplas	7	10,61%
Erros com apoio na oralidade	2	3,03%
Erros de omissões de letras	10	15,15%
Erro da junção ou separação de palavras	4	6,06%
Erros de confusão entre as terminações	3	4,55%
Erros de generalização de regras	1	1,52%
Erros de substituição dos fonemas e sonoros	8	12,12%
Erros por acréscimo	4	6,06%
Erros por confusão entre letras parecidas	2	3,03%
Erros por inversão de letras	0	0,00%
Erros de acentuação	20	30,30%
Demais Erros	5	7,58%
Total	66	100,00%

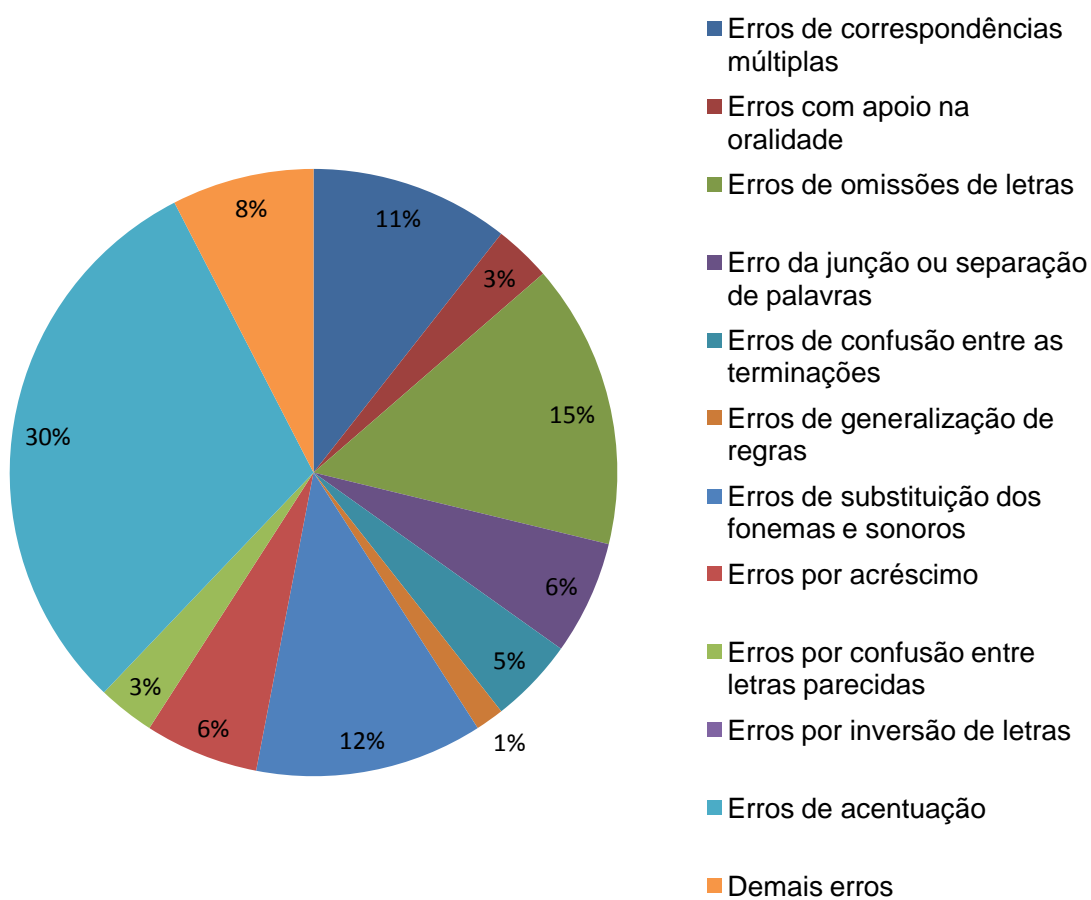
A tabela 2 evidencia-se que houve uma diminuição de aproximadamente 54% na quantidade total de erros ortográficos. O que sugere que a aplicação do lúdico como forma de superação de dificuldades ortográficas é eficaz.

Ainda, observou-se que houve uma melhora significativa na quantidade de erros cometidos de omissões de letras e de correspondências múltiplas, apesar de que em frequência os valores pouco se alteraram ou aumentaram (Gráfico 2). O aumento da frequência também foi observada no que se diz respeito aos erros cometidos de acentuação, apesar desse valor ter sido aumentado, na quantidade de erros observa-se uma diminuição de aproximadamente 50%.

Após a aplicação dos jogos, nota-se que não houve mais nenhuma erro por inversão de letras e houve uma queda significativa nos erros por confusão entre

letras parecidas, por apoio na oralidade e de generalização de regras, onde os índices somados não alcançam 10% da frequência de erros.

Gráfico 2 – Frequência de erros ortográficos cometidos pelos alunos do 5º ano do ensino fundamental da EM Joaquim dos Santos, pós-aplicação dos jogos lúdicos



4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a globalização e as constantes transformações ocorridas na nossa sociedade, temos ciência de que no interior da escola, haja espaço para se discutir e analisar a função e o papel do professor enquanto mediador no processo ensino-aprendizagem, introduzindo atividades de caráter lúdico como novo instrumento de aperfeiçoamento no processo de aprendizagem.

Tive a oportunidade de constatar como se torna mais interessante a forma do aluno aprender e o prazer que ocorre com introdução do caráter lúdico na aprendizagem. Esta atividade se torna mais prazerosa e desperta com muita facilidade no educando, o interesse pelo conteúdo a ser ministrado. É óbvio que não poderia deixar de citar a necessidade do planejar e organizar a turma para que este processo se torne cada vez mais eficiente. As mudanças que vêm ocorrendo na sociedade de uma forma em geral, em todos os campos do saber, estão levando a um modelo de educação escolarizada que enfatiza uma educação permanente, onde a aprendizagem acontece ao longo da vida.

O que importa agora não é mais o acúmulo de conhecimentos, mas que haja uma aprendizagem significativa pelo educando e, que proporcione a capacidade de evolução do indivíduo para se adaptar e participar ativamente no mundo de rápidas transformações, e após esta pesquisa tenho convicção de que, introduzindo o lúdico no processo da aprendizagem, este ocorrerá de maneira satisfatória e mais ampla, superando muitas vezes nossas expectativas como educadores.

Enfim, quanto ao uso de jogos lúdicos para a superação de dificuldades ortográficas, obtive um excelente rendimento dos meus alunos e indico a utilização do mesmo para a resolução de casos semelhantes.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. **A escola que sempre sonhei sem imaginar que pudesse existir.** Campinas, São Paulo: Papirus, 2001.

ASSMANN, H. **Paradigmas educacionais e corporeidade.** Piracicaba, São Paulo: Unimep, 1994.

BARROS, C. S. G. **Pontos de psicologia escolar.** São Paulo : Ática, 1989.

CAGLIARI, L. C. **Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu.** São Paulo: Scipione, 1998.

CARNEIRO, G.R.S, MARTINELI, S.C. , SISTO, F.F. Autoconceito e Dificuldades de Aprendizagem na Escrita. **Psicologia e Reflexão Crítica**, vol. 16, n. 3, pp 427-434, 2003.

CÓCCO, M. F. & HAILER, M. A. **Didática da alfabetização.** São Paulo: FTD, 1996.

COSTALAT, D. M. **Psicomotricidade.** Porto Alegre: Globo, 1983.

DRESCHER. M. J. **As sete necessidades básicas da criança.** 13 ed. São Paulo: Mundo Cristão, 2000.

FOCAMBERT, JEAN. **A criança, o professor e a leitura.** Porto Alegre: Artmed,1997.

GALLARDO, J. **A criança em movimento.** São Paulo: FTD, 1998.

GOULART, P. C. Tipos de erros ortográficos. **Alfabetizando.** São Paulo: 2008.

KISHIMOTO. **O jogo e a Educação Infantil,** São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO. **O brinquedo na educação: Considerações Históricas. O cotidiano da Pré – Escola.** São Paulo: Fundação para o desenvolvimento da Educação. n.07,1990.

MARANHÃO, Diva Nereida M. Machado. **Ensinar Brincando:A aprendizagem pode ser uma grande brincadeira,** 4 ed. Rio de Janeiro:WAK, 2007.

MIRANDA, Nicanor. **200 Jogos Infantis,** 14 ed. BH.Itália. 2002.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes. **Educação Infantil: muitos olhares.** 4 ed. S.P: Cortez, 2000.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil,1998.

SALLES, J. F; PARENTE, M. A. M. P. Avaliação da leitura e escrita de palavras em crianças de 2ª série: abordagem neuropsicológica cognitiva. **Psicol. Reflex. Crit.,** Porto Alegre, v. 20, n. 2, 2007 .

SALVADOR, C . C. **Aprendizagem escolar e construção do conhecimento.** Porto Alegre: Artmed, 1994.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca, a criança e o adulto e o lúdico.** 2 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

TFUONI, L.V. **Letramento e Alfabetização.** S.P:Cortez,1995.

TOLKMITT, V.M. **Educação física: uma produção cultural.** Curitiba: Módulo, 1993.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins, 1989.

VYGOTSKY, L . **A formação social da mente**. São Paulo : Martins Fontes, 1984.

WADSWORTH, Barry J. **inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget**.
5 ed Fundamentos do Construtivismo. São Paulo: ed.Thompson, 2003.