



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

GABRIELA LIRA ANGELO

**JOGOS DIDÁTICOS E MEDIAÇÃO DOCENTE NA APRENDIZAGEM DO ENSINO  
ORTOGRÁFICO, JUNTO A CRIANÇAS DE ESCOLA PÚBLICA DE JOÃO PESSOA**

JOÃO PESSOA

2024

GABRIELA LIRA ANGELO

**JOGOS DIDÁTICOS E MEDIAÇÃO DOCENTE NA APRENDIZAGEM DO ENSINO  
ORTOGRÁFICO, JUNTO A CRIANÇAS DE ESCOLA PÚBLICA DE JOÃO PESSOA**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Pedagogia, do  
Centro de Educação da Universidade  
Federal da Paraíba, como requisito  
obrigatório para obtenção do grau de  
Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Ildo Salvino de Lira

JOÃO PESSOA

2024

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

A584j Angelo, Gabriela Lira.

Jogos didáticos e mediação docente na aprendizagem do ensino ortográfico, junto a crianças de escola pública de João Pessoa / Gabriela Lira Angelo. - João Pessoa, 2024.

62 f. : il.

Orientação: Ildo Salvino de Lira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Jogos didáticos. 2. Mediação docente. 3. Prática pedagógica. I. Lira, Ildo Salvino de. II. Título.

UFPB/CE

CDU 37(043.2)

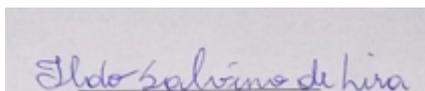
GABRIELA LIRA ANGELO

**JOGOS DIDÁTICOS E MEDIAÇÃO DOCENTE NA APRENDIZAGEM DO ENSINO  
ORTOGRÁFICO, JUNTO A CRIANÇAS DE ESCOLA PÚBLICA DE JOÃO PESSOA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

João Pessoa, 29 de outubro de 2024.

Banca Examinadora:



---

Prof.<sup>a</sup> Dr. Ildo Salvino de Lira

Orientador

Universidade Federal da Paraíba

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Elzanir dos Santos

Examinadora

Universidade Federal da Paraíba

---

Prof. Dr. Idelsuite de Sousa Lima

Examinadora

Universidade Federal da Paraíba

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, o grande escritor da minha história, a minha família pelo esforço e apoio oferecido, e aos meus amigos que estiveram junto comigo nessa jornada.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pois, sem Sua permissão divina, eu não teria conseguido chegar até aqui. Sobretudo, em todos os momentos difíceis, percebi que Sua Mão me sustentou, fortaleceu e derramou bênçãos.

Aos meus pais, aqueles pelos quais construí uma profunda admiração e gratidão, Branca e Gilvandro, pois, a partir de seus esforços ao longo do meu crescimento, pude ter acesso à educação. Vocês me ofereceram o que, infelizmente, não tiveram. Por vocês, vou fazer o meu melhor para honrar o suor que derramaram por mim.

Ao meu irmão, Gabriel, que sempre me apoiou e acreditou no meu potencial. Sou muito feliz em tê-lo comigo nesse momento.

À minha prima, Joyce, que considero como uma irmã, e que, em todos os momentos, se fez presente, me incentivando e orando pelo meu sucesso. Por ela, nutro uma admiração sem tamanho devido à sua garra e persistência. Sou grata pelo seu apoio e por, principalmente, não ter me permitido desistir diante das dificuldades enfrentadas durante todo o processo.

Às demais pessoas da minha família, que, de alguma maneira, fizeram parte da minha trajetória.

Agradeço às minhas melhores companhias durante esses cinco anos de luta, que hoje considero parte da minha vida e da minha história: minhas amigas Bruna e Julyanna, por todo carinho, amor e companheirismo construídos ao longo desses anos. Sem dúvidas, a nossa amizade foi um acalento em dias difíceis. Tenho certeza de que juntas iremos conquistar ainda mais o nosso espaço e que possamos levar em consideração todos os aprendizados construídos dentro e fora do curso de Pedagogia. Com vocês, aprendi, ensinei, sorri, chorei, mas, acima de tudo, fui eu mesma.

Aos demais integrantes da turma 2019.2 e a tantos outros amigos, profissionais e funcionários da área da educação, que foram extremamente importantes para o meu crescimento pessoal e profissional, especialmente aqueles que passaram pela minha vida desde a educação básica até o ensino médio.

Às diversas instituições de ensino pelas quais passei durante esses quinze anos: a Escola Recanto do Saber (Educação Infantil), Nossa Senhora de Fátima, Escola Lírios dos Vales (Ensino Fundamental I), Escola Dr. João Navarro Filho e Celestin Malzac (Ensino Fundamental II e Ensino Médio).

Aos meus grandes amigos que fiz ao longo da minha trajetória. São tantos que me apoiam e torcem pelo meu sucesso. Sou grata especialmente àqueles que conheci desde o jardim de infância até o ensino médio. De modo especial, tenho um profundo carinho e gratidão pelos meus melhores amigos da vida: Nivia Monique, Júlia Mendes e André Luís. Saibam que, se hoje sou quem sou, foi porque, um dia, vocês me fizeram acreditar que eu seria capaz de chegar até aqui.

Ao meu grupo de amigos por me mostrar que a amizade cuja fonte é Deus não se esgota. Obrigada, Maria Ana Belly, Cícero e Luan, por todo apoio me concedido ao longo de nossa parceria. Gratidão também à minha amiga, Jéssica Cardoso, que não me deixou desistir em nenhum momento e sempre me incentivou a continuar.

A Universidade Federal da Paraíba, sobretudo, não posso deixar de lembrar que aprendi diariamente, por meio da prática dos estágios obrigatórios e não obrigatórios, que a educação perpassa todos os ambientes da sociedade. Sou agraciada por ter a oportunidade de conhecer pessoas maravilhosas nos diversos âmbitos de trabalho e de ter deixado, de alguma maneira, minha contribuição.

A Instituição Sagrado Coração de Jesus, na pessoa de Paula. Essa escola foi minha primeira vivência no ambiente escolar; obrigada por ter me oferecido a primeira oportunidade, mesmo sem eu ter experiência na área.

Ao Instituto Nacional do Seguro Social, onde tive a certeza de que a educação é bastante necessária em todos os cenários. Sou eternamente grata à servidora Ana Carla, que me ensina até hoje que a educação também pode ser leve e divertida, apesar dos desafios. Muito obrigada pelas importantes contribuições que me concedeu ao longo da minha passagem pelo INSS.

Aos Colégios INA e Evolução, dois espaços educativos em que tive meu primeiro contato aprofundado com a Educação Especial, área pela qual também me encantei.

Ao Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da UFPB, no qual estou tendo a oportunidade de conviver com profissionais excelentes e verdadeiramente comprometidos com o avanço da educação.

*“É justo que muito custe o que muito vale”.*

*Santa Teresa D'Ávila*

## RESUMO

Este trabalho explora o uso de jogos didáticos no processo de aprendizagem de crianças em relação às regras ortográficas, a partir da experiência colaborativa desenvolvida no contexto de uma escola de rede de ensino de João Pessoa. O estudo tem como objetivo geral analisar a mediação docente por meio de jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem da ortografia, considerando como público-alvo estudantes do Ensino Fundamental acompanhados pelo projeto intitulado como 'Práticas de ensino na alfabetização na escola pública e a progressão da aprendizagem: acompanhando crianças do 3º ano do ensino fundamental não alfabetizadas'. Como objetivos específicos, a pesquisa dispõe dos seguintes: identificar os jogos didáticos empregados no projeto por meio da mediação docente durante o processo de ensino-aprendizagem e analisar como o uso de jogos podem promover a reflexão das crianças em relação à melhoria do desempenho ortográfico a partir das intervenções conduzidas durante o estudo. A abordagem da pesquisa é de natureza qualitativa. Os dados foram coletados por meio da análise documental e observação participante a partir da pesquisa de campo. O marco teórico dessa pesquisa foi extraído das contribuições de Almeida (2018), Kishimoto (2008), Morais (2022), Soares (2010), e entre outros estudiosos. Os resultados indicam que os jogos didáticos se apresentam como recursos potentes para o avanço da aprendizagem da ortografia, ou seja, de uma forma prazerosa, reflexiva, problematizadora e lúdica. Todavia, identificou-se ainda que as crianças participantes precisam compreender e avançar em relação a outras regras da ortografia. Portanto, as conclusões deste trabalho oferecem reflexões valiosas para educadores e licenciandos que buscam compreender e aprimorar sua prática pedagógica no processo de ensino das convenções ortográficas da língua portuguesa e quanto ao emprego dos jogos para essa finalidade.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos. Mediação Docente. Prática Pedagógica.

## **ABSTRACT**

This work explores the use of educational games in children's learning process related to orthographic rules, based on collaborative experiences developed in the context of a public school in João Pessoa. The study's main objective is to analyze teacher mediation through educational games in the teaching and learning process of orthography, targeting elementary students involved in the project titled "Teaching Practices in Literacy in Public Schools and Learning Progress: Monitoring Non-Literate 3rd Grade Elementary Students." The specific objectives include identifying the educational games employed in the project through teacher mediation during the teaching-learning process and analyzing how the use of games can encourage children to reflect on improving their orthographic performance based on interventions conducted during the study. The research approach is qualitative in nature. Data were collected through document analysis and participant observation in the field. The theoretical framework for this research was drawn from the contributions of Almeida (2018), Kishimoto (2008), Morais (2022), Soares (2010), among other scholars. The results indicate that educational games serve as powerful resources for advancing orthographic learning in an enjoyable, reflective, problematizing, and playful manner. However, it was also found that the participating children need to deepen their understanding of other orthographic rules. Therefore, the conclusions of this work offer valuable insights for educators and student teachers seeking to understand and enhance their pedagogical practices in teaching the orthographic conventions of the Portuguese language and the use of games for this purpose.

Keywords: Educational Games. Teacher Mediation. Pedagogical Practice.

## LISTA DE FIGURAS

Imagem 1 – Jogo da forca online.....	26
Imagem 2 – Cruzadinha.....	27
Imagem 3 – Caixa de jogos CEEL.....	32
Imagem 4 – Aplicação do jogo Trinca Mágica.....	33
Imagem 5 – Jogo quem escreve sou eu.....	34
Imagem 6– Jogo da forca.....	35
Imagem 7– Cartela corrida de palavras.....	37
Imagem 8– Registro do jogo.....	38
Imagem 9– Mediação do jogo.....	40
Imagem 10– Escrita de palavras com F e V.....	40
Imagem 11– Atividade de sistematização: F e V.....	41
Imagem 12– Atividade de separação de palavras.....	42
Imagem 13–Aluno realizando a atividade.....	43
Imagem 14– Jogo 2: quem é a estranha? .....	45

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

CEEL	Centro de Estudos em Educação e Linguagem
EF	Ensino Fundamental
MEC	Ministério da Educação
SEA	Sistema de Escrita Alfabética
SD	Sequência Didática
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFPB	Universidade Federal da Paraíba

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>2 O ENSINO DE ORTOGRAFIA DO PORTUGUÊS.....</b>	<b>18</b>
<b>3 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE ENSINO DE ORTOGRAFIA E SUA RELAÇÃO COM A MEDIAÇÃO DOCENTE.....</b>	<b>22</b>
<b>4 METODOLOGIA.....</b>	<b>28</b>
<b>4.1 Local da pesquisa.....</b>	<b>28</b>
<b>4.2 Sujeitos da pesquisa.....</b>	<b>29</b>
<b>4.3 Coleta e produção de dados.....</b>	<b>29</b>
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>31</b>
<b>5.1 Observações dos momentos de acompanhamento pedagógico.....</b>	<b>31</b>
<b>5.2 Intervenções pedagógicas no ensino de ortografia: O uso de jogos e atividades sistematizadas como estratégias de aprendizagem.....</b>	<b>36</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>48</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>54</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>55</b>
<b>APÊNDICE A.....</b>	<b>55</b>
<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>56</b>
<b>APÊNDICE C.....</b>	<b>57</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso aborda a utilização de jogos no processo de ensino da ortografia, cujos sujeitos de pesquisa foram alunos que participam do projeto 'Práticas de ensino na alfabetização na escola pública e a progressão da aprendizagem: acompanhando crianças do 3º ano do ensino fundamental, não alfabetizadas', como uma proposta colaborativa coordenada pelo Prof. Dr. Ildo Salvino de Lira. Essa ação é realizada em uma escola da rede municipal de ensino de João Pessoa, cujo objetivo é auxiliar crianças em seu processo de alfabetização, além de contribuir para a formação inicial de estudantes de Pedagogia do Centro de Educação da UFPB (Campus I) enquanto futuros professores alfabetizadores.

Esta pesquisa discute como o uso de jogos didáticos pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de crianças recém-alfabetizadas que precisam consolidar as regras ortográficas. De acordo com Kiya (2023, p. 13), "o uso de jogos, bem como de atividades lúdicas, como recursos metodológicos, pode ser a saída para melhorar o processo de ensino/aprendizagem" Dessa maneira, a partir dessa nova etapa do aprendizado, faz-se necessário que esses alunos avancem na consolidação dos princípios da norma ortográfica, como mais um desafio que as crianças que já compreendem o sistema de escrita precisam enfrentar.

Esta temática foi escolhida a partir das minhas primeiras experiências na área da docência, enquanto atuava no reforço escolar que funcionava em 2020 na minha residência. Na ocasião, deparei-me com alguns alunos que tinham entre sete e nove anos que ainda não tinham consolidado o processo de alfabetização devido à pandemia da Covid-19, bem como haviam outros fatores relacionados, como dificuldades de aprendizagem. Logo, essas crianças apresentavam déficits significativos de aprendizagem, e, em sua grande maioria, não sabiam diferenciar letras de números, tampouco conheciam o alfabeto e ainda não compreendiam a relação grafema-fonema.

Nesse contexto, a realidade vivenciada despertou-me a curiosidade de entender, de forma aprofundada, como se dava o processo de ensino da leitura e da escrita e quais seriam as estratégias adotadas para ajudar esses alunos a superarem o bloqueio em aprender a ler e escrever.

Ademais, também tive contato, através do reforço escolar, com um pré-adolescente que estava no 6º ano do EF e que apresentava dificuldades para escrever conforme as convenções estabelecidas para a ortografia da língua brasileira. Concomitantemente, todas essas questões apresentadas coincidiram com o objetivo do projeto mencionado inicialmente, pois a minha prática pedagógica, construída ao longo desses cinco anos de formação, se entrelaça com a perspectiva da utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, uma estratégia bastante utilizada no Projeto objeto de análise desta pesquisa, principalmente no que diz respeito ao processo de alfabetização.

Além disso, ressalto ainda os aprendizados construídos durante as aulas das disciplinas de Organização e Prática do Ensino Fundamental e em Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental III, do curso de Pedagogia/UFPB, nas quais, entre as discussões realizadas, foi enfatizada a importância de se trabalhar com jogos didáticos durante as regências vivenciadas em sala de aula. Consequentemente, a partir da situação de aprendizagem apresentada pelas crianças do Projeto, senti a necessidade de estudar como a utilização de recursos pedagógicos pode facilitar o processo de ensino das normas ortográficas, visto que, o grupo de alunos se encontra caminhando nesse percurso de aprendizagem.

Diante disso, o aprofundamento sobre a relação entre o uso de recursos lúdicos no processo de aprendizado, como uma das ferramentas essenciais para a consolidação do conhecimento, é de extrema importância para a formação profissional do docente alfabetizador, pois os possibilita, juntamente com as instituições de ensino, repensarem suas práticas pedagógicas no que se refere ao processo de ensino nos anos iniciais. Ademais, com os estudos de aperfeiçoamento, o professor consegue planejar uma aula lúdica, reflexiva e problematizadora, permitindo que os alunos tenham uma base sólida para avançar nas séries posteriores.

Nesse sentido, este estudo buscou responder à seguinte pergunta problema: De que modo a mediação docente através de jogos didáticos contribui para o processo de ensino e aprendizagem da ortografia? O desenvolvimento da pesquisa

se deu através de um estudo de campo que abrange a utilização de jogos no processo de ensino das normas ortográficas, sendo assim, o objetivo geral da pesquisa é analisar a mediação docente a partir de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem da ortografia, considerando como público-alvo estudantes do 3º e 4º ano do Ensino Fundamental acompanhados pelo projeto.

Dessa maneira, os objetivos específicos foram delimitados a partir de dois aspectos, desse modo, objetivou-se: identificar os jogos didáticos empregados no projeto por meio da mediação docente durante o processo de ensino-aprendizagem; e analisar como o uso de jogos podem promover a reflexão das crianças em relação à melhoria do desempenho ortográfico a partir das intervenções conduzidas durante o estudo.

Os principais teóricos escolhidos para subsidiar este trabalho referente ao ensino de ortografia por meio da utilização de jogos didáticos foram Soares (2005), Morais (2012) e Almeida (2022), Kishimoto (2008) e outros.

Nesse contexto, o trabalho foi organizado em cinco partes: o primeiro capítulo, que realiza a introdução da pesquisa, teve o objetivo primordial de apresentar a perspectiva do estudo e suas principais características; por conseguinte, o segundo capítulo aborda o referencial teórico, que aponta as principais contribuições teóricas que fundamentam este trabalho; em seguida, a metodologia demonstra quais foram os caminhos metodológicos percorridos para alcançar os objetivos definidos inicialmente; o capítulo seguinte apresenta as discussões e os resultados encontrados por meio do estudo e, por fim, na última parte do trabalho, são apresentadas as considerações finais, onde abordou-se de maneira geral, as reflexões importantes observadas durante à construção da pesquisa.

## 2. O ENSINO DE ORTOGRAFIA DO PORTUGUÊS

De acordo com Almeida e Morais (2022) a escrita apresenta-se como um fenômeno complexo. Logo, “Para “escrever certo”, não basta dominar as relações mais simples entre sons e letras. Os aprendizes, após chegarem à hipótese alfabética, têm de descobrir outras relações fonema-grafema que exigem uma reflexão além do princípio alfabético inicial” (Almeida; Morais, 2022, p. 91). Assim,

Ao compreender o funcionamento do sistema de escrita alfabética doravante, SEA a criança depara-se com novos desafios: percebe que nem toda letra corresponde a um único som (como no caso do “X” em diferentes palavras) e que várias letras podem representar apenas um som (no caso das várias letras e dígrafos que notam o som [s]) (Almeida; Morais, 2022, p. 91).

Segundo os autores, ao passo em que “a criança se apropria do nosso sistema de escrita, depara-se com conflitos ao grafar as palavras, já que as relações som/letra não são uniformes [...]” (Almeida; Morais, 2022, p. 91). Nesse sentido, Lemle (1986, p. 17) afirma que “[...] o casamento entre sons e letras nem sempre é monogâmico”. Pois,

isso acontece porque, além das variações de pronúncia entre os falantes de uma mesma língua, em diversos contextos, por motivações históricas, muitas comunidades tomaram palavras emprestadas de outras línguas, o que levou a diferentes relações entre sons e letras, gerando, sua vez, a necessidade de se estabelecerem normas ortográficas próprias para cada língua (Almeida; Morais, 2022, p. 91).

Com relação a isso, Morais (1998, p. 19, *apud* Morais; Almeida, 2022, p.07) afirma que “cada língua define uma série de convenções ortográficas para “fixar” sua escrita. Essas convenções sociais são necessárias para “cristalizar’ na escrita as diferentes maneiras de falar dos usuários de uma mesma língua”. Dessa forma, segundo Melo, Nóbrega, Pessoa (2019), a partir dessa organização da escrita ao longo da história foram estabelecidos parâmetros para a maneira de escrever as palavras da língua materna para que os sujeitos a usassem de forma padronizada.

Dessa maneira,

[...] defendemos que o conhecimento ortográfico é de natureza arbitrária, sendo fruto de convenções que buscam unificar a escrita dos usuários de uma mesma língua. Então, as relações som/letra não são naturais e as crianças têm que ser ajudadas a compreender o princípio gerativo que está por trás dessas escritas (no caso das regularidades) ou a ter consciência de que não existe uma regra e que é preciso memorizar (o emprego de uma letra ou de um determinado dígrafo), ao notar certas palavras (Almeida; Morais, 2022, p. 91).

Nesse sentido, Morais (2007, p. 20) ressalta que “a norma ortográfica de nossa língua contém tanto aspectos regulares, isto é, que são determinados por certas regras e podem ser aprendidos pela compreensão, como irregularidades, que temos que memorizar.” Ou seja,

[...] a norma ortográfica de nossa língua se dividiria em casos de regularidades e irregularidades. Nos casos regulares haveria um princípio gerativo que justifica o emprego de determinadas letras, e que é passível de ser compreendido, como é o caso das: a) regularidades diretas (quando apenas um grafema pode notar um fonema); b) regularidades contextuais (quando o contexto ou posição na palavra determina a letra ou dígrafo que vai ser utilizado) e; c) regularidades morfológico-gramaticais (quando a relação letra-som está ligada à categoria gramatical da palavra). Já nos casos das irregularidades, as relações som/grafia não podem ser explicadas por regras e os alunos necessitariam recorrer a dicionários ou à memorização (Almeida; Morais, 2022, p. 94).

Sendo assim, percebemos que a língua portuguesa apresenta algumas regularidades e irregularidades que não são todas exploradas no início do processo de alfabetização, pois os alunos, primeiramente, precisam aprender minimamente as palavras que se enquadram nos tipos regulares biunívocos, ou seja, o grafema que corresponde a apenas um fonema. Por isso, é muito comum que crianças em fase pós-alfabética apresentem erros durante a escrita das palavras. Isso ocorre porque elas, inicialmente, se apropriaram dos conhecimentos notacionais da escrita, mas em seguida, elas precisam avançar na aprendizagem das regras ortográficas da Língua Portuguesa.

Nesse contexto, é necessário que o professor verifique, por meio de atividades diagnósticas, os conhecimentos prévios adquiridos pelos alunos, bem como se inteire dos saberes que ainda precisam ser compreendidos. Assim, será possível criar subsídios adequados que possam ajudar no planejamento didático das aulas, conforme as necessidades apresentadas pelos estudantes (Melo; Nóbrega; Pessoa, 2019). Ademais, conforme Araújo, Souza e Pessoa (2018), é importante que, ao longo desse processo os estudantes consigam não apenas memorizar as normas, mas, principalmente, aplicar as regras de acordo com cada situação apresentada.

Destaca-se que não existe uma fórmula mágica para o ensino de ortografia, pois em alguns casos os estudantes precisam ter contato com as regras a ponto de

memorizá-las, como nos casos das irregularidades. Para isso, é fundamental que o professor empregue recursos e estratégias diversificados que possibilitem a comparação, leitura de palavras (com diferenças na escrita), autoditado ou ditado, bem como exercícios de completar lacunas, entre outros.

Portanto, o docente precisa definir metas e objetivos a serem alcançados pelos alunos, com o intuito de organizar esse processo para que eles consigam aprender os princípios ortográficos esperados. Nesse contexto, o professor precisa conhecer, primeiramente, as normas ortográficas e desenvolver aulas que fomentem a reflexão em seus alunos. Em paralelo a isso, é importante estabelecer um ensino sistematizado, pois, segundo Almeida e Morais (2022, p. 93):

[...] tem de ser tratado com sistematicidade no interior das salas de aula, destinando-se determinados momentos de sua rotina semanal para o trabalho de reflexão sobre a norma ortográfica. Para que seja dessa forma, os professores precisam saber o que trabalhar, por que trabalhar e como promover um trabalho efetivo com esse objeto de conhecimento da língua portuguesa, sem desconsiderar os demais eixos desse componente curricular.

Diante do que foi exposto, devemos construir um caminho diferente para o ensino das normas ortográficas, pois de acordo com Almeida e Morais (2022, p. 98),

[...] não defendemos aqui uma manutenção de ensino pautada em treino ortográfico e verificação de aprendizagem, mas destacamos que momentos de aula destinados apenas ao estudo sobre a norma, trazem benefícios aos aprendizes, enquanto que o tratamento diluído da ortografia, no meio dos demais eixos de ensino da língua ou dos demais conteúdos curriculares parece não favorecer o “olhar” do aluno sobre esse objeto do conhecimento.

Nesse sentido, um dos requisitos para os alunos avançarem no ensino ortográfico, conforme Almeida e Morais (2022, p. 98) é, justamente, “a quantidade de anos que a criança passa na escola acaba por contribuir para a sua melhoria no desempenho ortográfico”. No entanto, só o tempo de escolarização não assegura que os conhecimentos ortográficos se estabeleçam. A sistematicidade com que a ortografia é trabalhada em sala de aula também é muito importante para o aprendizado (Almeida; Morais, 2022).

Em síntese, cabe ainda evidenciar que Almeida e Morais (2022) revelam que uma das formas de ajudar as crianças nesse processo é o uso de jogos didáticos. Dessa maneira entendemos que os jogos se tornaram instrumentos importantes no ensino, sobretudo no que se refere às normas de ortografia, pois ajudam os

aprendizes a criarem hipóteses sem recorrer exclusivamente à memorização de regras e princípios, como ainda é comum acontecer em sala de aula (Araújo; Souza; Pessoa, 2018).

Por conseguinte, trataremos ainda melhor no próximo capítulo sobre a utilização desses recursos especificamente para o ensino das convenções ortográficas da LP, atrelado à exposição de fatores que ressaltam a importância da atuação docente durante sua prática pedagógica. Sendo assim, o próximo tópico busca responder: de que forma os jogos contribuem para a aprendizagem das crianças e quanto à mediação docente para isso.

### 3 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE ENSINO DE ORTOGRAFIA E SUA RELAÇÃO COM A MEDIAÇÃO DOCENTE

Segundo Kishimoto (2018, p. 2), "tentar definir jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo, cada um pode entendê-la de modo diferente". Sendo assim, o sentido dessa palavra varia conforme a situação na qual está sendo empregada, evidenciando múltiplos sentidos e usos, como, por exemplo, jogo de futebol, basquete, cartas, baralho, didáticos, entre outros.

Nesse sentido, podemos considerar os jogos como um

[...] veículo de expressão e socialização das práticas culturais da humanidade e veículo de inserção no mundo, é também uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias, que, geralmente são construídas a partir das próprias regras sociais de convivência (Brandão, *et al.*, 2009, p. 11).

Assim sendo, os jogos não estão presentes somente nas atividades cotidianas, mas também são empregados no ambiente escolar com diferentes finalidades, entre elas, como recursos para ensinar conteúdos. Assumimos aqui, como já nos advertiu Kishimoto (2003, p. 37-38) que

A utilização do jogo potencializa a exploração e 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.

A partir desse entendimento exploramos neste estudo o emprego de jogos com a finalidade didática tendo em vista o ensino de ortografia nos anos iniciais do EF. Para Almeida (2013, p. 53) "os jogos didáticos buscam ensinar algo específico, devem, pois, ter objetivos didáticos". Nesse sentido, essa tipologia de jogo tem por finalidade promover alguma situação de aprendizagem para os alunos, logo carrega consigo intencionalidade pedagógica em sua aplicabilidade. Nesse sentido, segundo (Cunha, 1988; Gomes e Friedrich, 2001, *apud* Silva, 2014, p. 17) podemos compreender o conceito de jogo didático como sendo

[...] aquele elaborado com o intuito de promover determinadas aprendizagens, o qual se diferencia do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico (CUNHA, 1988), e ser utilizado com a finalidade de melhorar o desempenho dos alunos em conteúdos de difícil aprendizagem (GOMES e FRIEDRICH, 2001).

Logo, o emprego de jogos “passa a ser considerado nas práticas escolares como instrumento aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola” (Kishimoto, 2004, p. 13). Sendo assim, Silva (2018, p. 91) endossa essa compreensão, reconhecendo que:

Os jogos didáticos, além de propiciarem diversão, prazer – o que constitui uma característica daquilo que é lúdico –, são voltados para a apropriação de conhecimentos, quer dizer, para a aprendizagem de conteúdos do currículo escolar. Ao serem inseridos no contexto escolar, os jogos assumem as características próprias desse espaço, cujo objetivo primordial é promover a aprendizagem. Logo, na escola, o jogo é, geralmente, utilizado como recurso não apenas lúdico, mas também didático: ao mesmo tempo em que propicia o prazer, a diversão, ele cria condições para que a criança aprenda.

É importante ressaltar que os jogos têm suas contribuições para a aprendizagem, trazendo avanços significativos para os alunos, porém segundo Almeida (2018, p. 61) “o jogo, por si só, não garantiria a aprendizagem de conteúdos escolares ou não o faria com a mesma eficácia que se observa quando um conteúdo é intencionalmente tratado pelo professor na situação de ensino-aprendizagem”. Nessa linha de raciocínio, os jogos:

[...] seu aspecto lúdico, é possível perceber um envolvimento dos alunos no decorrer das jogadas. Nesse sentido, eles conversam sobre as regras, levantam hipóteses, auxiliam os colegas que ainda estão com dificuldades para resolver os desafios impostos pelos jogos, entre outras estratégias que são usadas para atingir a meta do jogo (Almeida; Pessoa, 2020, p. 10).

Para Almeida e Morais (2022, p. 14) através do jogo é possível proporcionar aos alunos os seguintes aspectos:

- 1) desprendimento da vida real: ao iniciar o jogo, as pessoas entram, de fato, no jogo, para viver esse momento;
- 2) contextualização no tempo e no espaço: o jogo tem determinado período de tempo e espaço para acontecer;
- 3) existência de regras: que podem ser explícitas (como num jogo de regras) ou implícitas (como em um jogo de faz de conta);
- 4) exercício da liberdade: em condições de convivência normais, não se pode obrigar ninguém a jogar, essa é uma atitude voluntária.

A partir dos aspectos refletidos pelos autores, endossamos que por meio da mediação docente durante as vivências com os jogos, os alunos vão pensando em estratégias e avançando, por exemplo, em relação às normas ortográficas. Conforme Morais e Almeida (2022, p. 15), “para que os jogos promovam aprendizagens específicas, esperadas pelas redes de ensino e por professoras e

professores, é preciso que haja planejamento das situações de jogos e intervenções próprias feitas pelas/os docentes”. Dessa forma, nesse processo é importante que o professor antes verifique,

[...] quais conhecimentos os alunos construíram e quais eles precisarão construir e, então, planejem atividades que envolvam os jogos, tendo clareza de objetivos e considerando os materiais, o tempo e o espaço necessários para a vivência e exploração dos jogos escolhidos. É preciso que a/o docente conheça os jogos, para que possa prever as possíveis dificuldades dos aprendizes, e os acompanhem durante suas primeiras “partidas”, esclarecendo as regras e propondo questionamentos que promovam a reflexão e a aprendizagem (Almeida; Morais, 2022. p. 15).

Logo, a partir de tudo que foi apresentado, percebe-se que o docente precisa colocar em prática o exercício de planejar, detalhadamente, suas intervenções, levando em consideração as diversas possibilidades que o jogo pode proporcionar aos alunos e os conhecimentos em relação à progressão da aprendizagem. Nesse sentido, "o planejamento é de crucial importância para organizar o trabalho docente, estabelecendo objetivos e metas a serem alcançados com o intuito de promover o avanço na aprendizagem das crianças, seja fazendo uso de jogos ou de outras atividades" (Almeida, 2013, p. 55).

Destarte, “o professor deve ter um planejamento e este, por sua vez, precisa ser feito a partir de um mapeamento das principais dificuldades ortográficas encontradas por seus alunos, mas também acerca do que já avançaram” (Almeida, 2018, p.67). Dessa maneira, evidenciamos que a necessidade de um planejamento didático bem estruturado aliado com a mediação do professor de maneira ativa, logo se tornam dois aspectos fundamentais nesse processo de ensino-aprendizagem.

Atrelado a isso, reiteramos a necessidade do emprego de tais jogos em sintonia com uma ação planejada e sistematizada,

[...] a qual o(a) professor(a) escolhe o recurso que melhor se aplica ao conteúdo a ser aprendido e organiza as estratégias didáticas e as formas de mediação que, efetivamente, vão poder ajudar os(as) alunos(as) a compreenderem os princípios da notação da língua. É isso que faz com que os jogos se constituam como um recurso didático e não apenas um material lúdico, motivador (Araujo, 2020, p. 6).

Araújo (2018) alerta que é importante enfatizar que os jogos sejam mobilizados, considerando alguns aspectos, dentre eles:

Assim, embora os jogos possam estar estruturados de modo a favorecer a reflexão, não há garantia de que, por si só, deem conta das aprendizagens visadas. O professor precisa articular os conhecimentos didáticos e

linguísticos envolvidos, para planejar e fazer mediações entre os alunos e os recursos materiais, criando situações de reflexão fora do jogo, propondo outras estratégias voltadas para objetivos comuns, sistematizando aprendizagens (Araujo, 2018, p. 324).

Importante ressalva: “o professor desempenha papéis fundamentais, mediando às situações e criando outras situações extrajogo para sistematização dos conhecimentos” (Leal; Albuquerque; Leite, 2005, p. 117). Percebemos então a importância da variedade na utilização dos jogos, na prática de ensino, pois as crianças também se desenvolvem de maneira significativa por meio do aprender brincando. Entendemos também que durante o desenvolvimento da mediação docente, é preciso acompanhar os estudantes, realizando de maneira ativa e reflexiva as intervenções necessárias para que eles consigam avançar na escrita ortográfica.

(...) as perguntas têm papel primordial na mediação docente. O acompanhamento do professor deve ser, portanto, para monitorar e intervir, no sentido de direcionar o pensamento do aluno nas transformações com o objeto até que se aproprie dele. Ao intervir com questionamentos, orientações e/ou com reorganização das tarefas, o objetivo deve ser despertar descobertas, simulações mentais e direcionar a pesquisa do aluno para que ele mesmo vá construindo as relações necessárias para domínio do conceito.

Desse modo, devemos refletir sobre como deve ser pautada a mediação docente durante esse processo, pois o professor não deve simplesmente lançar aos seus alunos jogos e brincadeiras de maneira avulsa, sem ao menos construir uma reflexão prévia. É preciso acompanhar os estudantes, realizando de maneira ativa e reflexiva as intervenções necessárias para que eles consigam avançar na escrita ortográfica. Para tanto, como advertem Silva e Morais (2022), que não é suficiente dispor dos jogos, no entanto,

(...) é preciso também saber selecioná-los, considerando os conhecimentos que podem ser construídos por meio do seu uso e o público a que prioritariamente se destinam, assim como realizar mediações adequadas e propor outras situações de ensino nas quais as crianças possam sistematizar as aprendizagens realizadas (Silva; Morais, 2022, p. 271).

Conforme Almeida e Pessoa (2020), a utilização de jogos durante o ensino-aprendizagem não está apenas ligada ao benefício que o ato de brincar proporciona, mas também ao aprendizado por meio de objetivos didáticos definidos pelo professor, que devem ser alcançados ao longo do processo de ensino. Portanto, não podemos negar que a utilização de jogos é benéfica para o avanço da aprendizagem

dos alunos, contudo, a intencionalidade pedagógica do professor torna-se imprescindível durante todo o percurso, pois, a partir de sua observação, planejamento e atuação ativa, será possível escolher os jogos mais adequados para a realidade vivenciada e, se necessário, adaptá-los à sua turma conforme as dificuldades ortográficas apresentadas pelos alunos (Almeida, 2018).

No tópico seguinte será discutida a metodologia utilizada neste trabalho para alcançar os objetivos delimitados no TCC, bem como, as etapas planejadas em busca de obter uma análise significativa. Desse modo, o capítulo apresenta informações sobre o local de pesquisa, os sujeitos pesquisados e como se deu o processo de coleta de dados.

## 4 METODOLOGIA

Neste capítulo, será explorado o desenho metodológico adotado para a condução desta pesquisa, tendo em vista analisar a relevância do uso de jogos didáticos para a mediação do processo de ensino-aprendizagem da ortografia, considerando como público-alvo estudantes do 3º e 4º ano do EF, acompanhados pelo projeto “Práticas de ensino na alfabetização na escola pública e a progressão da aprendizagem: acompanhando crianças do 3º ano do ensino fundamental não alfabetizadas”, que constitui como objetivo geral:

Desenvolver um trabalho colaborativo voltado à consolidação do processo de alfabetização de crianças com dificuldades na aprendizagem e visa, ainda, contribuir para a formação inicial de professores alfabetizadores a partir da interlocução entre universidade e escola pública. (Guimarães *et al.*, 2023, p. 8)

Dessa forma, com o intuito de alcançar o objetivo proposto, este estudo segue uma abordagem qualitativa, ou seja, é:

[...] aquela que produz achados não provenientes de quaisquer procedimentos ou formas de quantificação. Por meio desta modalidade de pesquisa é possível compreender sobre o universo simbólico e particular das experiências, comportamentos, emoções e sentimentos vividos, ou ainda, compreender sobre o funcionamento organizacional, os movimentos sociais, os fenômenos culturais e as interações entre as pessoas, seus grupos sociais e as instituições (Medeiros, 2012, p. 1).

Dessa maneira, a pesquisa qualitativa proporciona ao investigador uma maior proximidade com seu objeto de estudo. Nesse sentido, a atuação do pesquisador, por meio de atividades previamente delineadas, possibilitará uma contribuição direta no foco da sua pesquisa.

### 4.1 Local da Pesquisa

Para a realização da pesquisa, foi escolhida uma escola municipal da cidade de João Pessoa-PB, localizada no bairro de Mangabeira, que é justamente a instituição onde são desenvolvidas as ações do referido projeto. Tal escolha facilitou nosso acesso ao local e a condução do estudo. Dessa forma, o público-alvo do estudo foram estudantes do 3º e 4º ano do EF. A instituição de ensino abrange os anos iniciais/finais do EF e a modalidade da EJA. Nesse sentido, a unidade de

ensino possui salas climatizadas, refeitório, biblioteca, espaço para reforço escolar, laboratório, sala de arte, quadra esportiva, etc.

#### **4.2 Sujeitos da pesquisa**

Ao total participaram da pesquisa 10 (dez) crianças com a faixa etária entre 8 e 10 anos, sendo, 4 (quatro) meninas e 6 (seis) meninos. Assim, algumas estão no projeto desde o começo (2021), e outras iniciaram o acompanhamento este ano. Nesse contexto, esses alunos foram escolhidos para fazer parte das ações do projeto, pois foram “apresentados pelas professoras, considerando como os aprendizes que não estavam alfabetizados e apresentavam dificuldades quanto à apropriação do Sistema de escrita alfabética (SEA)” (Guimarães *et al.*, 2023, p. 5). Para aqueles que permanecem no projeto, isso se dá porque ainda precisam avançar em relação aos aspectos relacionados à compreensão da ortografia, leitura e produção de textos, conforme informou o coordenador do projeto.

#### **4.3 Coleta e produção de dados**

A fim de conhecer a estrutura teórico-metodológica do projeto, procedemos, inicialmente, com a exploração do relatório de atividades referente ao ano de trabalho em 2023. Segundo Caulley (1981, *apud* Lüdke; André, 1986) a análise documental busca identificar informações factuais nos documentos a partir de questões ou hipóteses de interesse. Conforme Ana e Lemos (2018) podemos entender também que:

A análise documental tem como finalidade identificar informações pontuais nos documentos a partir de questões ou hipóteses de interesse. Dentre as principais vantagens destacam-se por ser uma fonte estável e rica, dando maior estabilidade aos resultados; podem extrair evidências que fundamentam as afirmações do pesquisador; tem um custo baixo; e por fim, é uma fonte não-reativa. (Ana; Lemos, 2018, p. 8).

Nesse sentido, durante a leitura do relatório final do projeto foram analisados os seguintes aspectos: qual a motivação para a criação dessa iniciativa para entender sua relevância para a sociedade, os objetivos delimitados, os autores escolhidos para fundamentar a parte teórica do trabalho, além da metodologia e os resultados e discussão evidenciados. Nesse sentido, esse processo foi importante para compreender o funcionamento do projeto de maneira geral, sobretudo entender

qual o público alvo que estava sendo trabalhado e a sua situação em relação à aprendizagem.

A pesquisa de campo foi realizada entre os meses de julho e setembro deste ano. Desse modo, entendemos que esse tipo de pesquisa se constitui da seguinte maneira:

(...) o estudo de campo focaliza uma comunidade, que não é necessariamente geográfica, já que pode ser uma comunidade de trabalho, de estudo, de lazer ou voltada para qualquer outra atividade humana. Basicamente, a pesquisa é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo. Esses procedimentos são geralmente conjugados com muitos outros, tais como a análise de documentos, filmagem e fotografias. (Gil, 2002, p. 53)

Para a coleta de dados realizamos a observação participante que aconteceu durante quatro dias no mês de julho. Sendo assim, “a observação nada mais é que o uso dos sentidos com vistas a adquirir os conhecimentos necessários para o cotidiano. (Gil, 2002, p. 119). Além disso, de acordo com Minayo (2001, p. 60):

A técnica de observação participante se realiza através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seus próprios contextos. O observador, enquanto parte do contexto de observação, estabelece uma relação face a face com os observados. Nesse processo, ele, ao mesmo tempo, pode modificar e ser modificado pelo contexto. A importância dessa técnica reside no fato de podermos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas, uma vez que, observados diretamente na própria realidade, transmitem o que há de mais imponderável e evasivo na vida real.

Esse procedimento teve como intuito compreender o processo de acompanhamento pedagógico das crianças por meio das atividades propostas no âmbito do projeto, identificar os jogos didáticos utilizados no ensino da ortografia e seu uso nas práticas educativas e analisar como o emprego de jogos pode promover a reflexão das crianças em relação à melhoria do desempenho ortográfico. Dessa forma, foram realizadas anotações referentes às atividades trabalhadas com as crianças, considerando um roteiro definido previamente apresentado no apêndice B.

Para registrar as intervenções da pesquisadora a partir dos jogos planejados optou-se pela gravação de áudios durante a sua aplicação. Esse recurso permitiu que tivéssemos um registro detalhado das observações e interações dos alunos ao longo das atividades, possibilitando uma reflexão crítica e atenta sobre sua própria

condução pedagógica. Assim, foi possível obter uma compreensão mais ampla e aprofundada das vivências de aprendizagem vividas com as crianças.

Esse processo envolveu quatro visitas, além das observações, com duas idas dedicadas à aplicação do primeiro jogo (F/V) e outras duas para o segundo recurso (R e RR). Durante as intervenções, foram mobilizados momentos de explicação, discussão, diálogo, atividades de sistematização e, principalmente, o aspecto lúdico, que despertaram a curiosidade e o interesse dos alunos.

Na etapa seguinte, foram analisados os áudios gravados durante a mediação dos jogos para observar detalhadamente as falas das crianças durante as atividades e também as imagens registradas durante todo o processo. A partir dessa apreciação, possibilitou-se analisar as respostas e reações dos alunos em relação à aplicação dos recursos didáticos. Para garantir a precisão da análise, foram realizadas a correção das atividades de sistematização desenvolvidas após o uso dos jogos. Todos esses apontamentos citados poderão ser visualizados no capítulo seguinte que visa apresentar quais foram os resultados obtidos durante o andamento da pesquisa, bem como articular com os apontamentos teóricos pertinentes.

## **5 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Este tópico abordará os resultados obtidos durante a realização da pesquisa. Inicialmente, será apresentado o relato das etapas do processo de pesquisa, a aplicação dos jogos e seus objetivos delimitados no planejamento, bem como a análise realizada a partir das observações. Nesta seção, será possível alcançar os objetivos em relação à identificação de alguns jogos utilizados no projeto e seu emprego na prática pedagógica, os apontamentos no que se refere as observações da utilização de jogos na progressão da aprendizagem ortográfica pelas crianças participantes do projeto e acompanhar como foi utilizado os jogos didáticos para verificar a eficiência do emprego de jogos no ensino ortográfico dos estudantes do projeto.

Como mencionado, o estudo de campo foi realizado entre julho e setembro de 2024. No primeiro mês, realizamos a coleta de dados por meio da observação, na qual foram analisadas as atividades desenvolvidas pelo projeto na escola, a fim de verificar como se dava a organização das atividades do projeto, quais eram os jogos utilizados no ensino das convenções ortográficas e como esses recursos estavam auxiliando no avanço da aprendizagem dos princípios ortográficos dos alunos. Em seguida, no mês de agosto, fizemos o planejamento e a produção dos jogos que foram aplicados. Por fim, em setembro, conduzimos a aplicação dos jogos e das atividades de sistematização em dois dias da semana.

### **5.1 Observações dos momentos de acompanhamento pedagógico das crianças**

Em relação às observações, constatamos ainda que os acompanhamentos aconteciam a partir de um trabalho planejado e sistematizado por parte dos mediadores com o intuito de contribuir para o processo de alfabetização e letramento das crianças.

Freire (1996, p. 3) coloca que “o instrumento da observação apura o olhar (e todos os sentidos) tanto do educador quanto do educando para a leitura e diagnóstico de faltas e necessidades da realidade pedagógica.” Nesse contexto, as observações iniciais foram de extrema relevância para minha formação enquanto

futura docente alfabetizadora e para condução da pesquisa, pois pude constatar na prática a utilização de variados recursos didáticos durante a mediação do processo de ensino, além da oportunidade de acompanhar de perto como se dá a construção da aquisição do sistema de escrita alfabética das crianças e seus avanços a partir das intervenções realizadas.

Foi possível perceptível ainda que os integrantes do projeto costumam aplicar sondagens para avaliar as hipóteses de escritas de cada aluno, bem como, desenvolvem o acompanhamento das crianças a partir da vivência com jogos, como, por exemplo, entre os quais, os jogos distribuídos pelo Ministério da Educação (MEC), cujos materiais foram formulados pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL). Tais recursos buscam auxiliar os alunos nos seguintes aspectos:

[...] atividades de análise fonológica, sem fazer correspondência com a escrita; [...] refletir sobre os princípios do sistema alfabético, ajudando os alunos a pensar sobre as correspondências grafofônicas; [...] sistematizar as correspondências grafofônicas (Brasil, 2009, p. 19).

Abaixo segue a caixa de jogos do CEEL:

**Imagem 3: Caixa de jogos CEEL**



Fonte: Brasil. Ministério da Educação.

Os jogos do CEEL são instrumentos importantes utilizados no cotidiano das atividades do projeto. Logo, eles são aplicados de acordo com as especificidades do grupo de crianças atendidas. Dessa forma, assim como afirma Araújo (2020, p. 3) é possível entender que o jogo consegue “... além de se constituírem em uma prática sociocultural que envolve o lúdico, também podem ter um papel na aprendizagem”.

Sendo assim, a caixa é organizada em 10 jogos, entre eles estão: o bingo dos sons iniciais, caça rimas, dado sonoro, trinca mágica, batalha de palavras, mais uma, troca letras, bingo da letra inicial, palavra dentro de palavra e quem escreve sou eu. Todos esses jogos possuem uma característica em comum que é justamente terem regras que precisam ser seguidas para um bom funcionamento do jogo, portanto,

a escolha do CEEL por trabalhar com os chamados jogos de regras é motivada não apenas pelo grande potencial que eles têm para a aprendizagem da língua, mas, também, pela sua dimensão lúdica e possibilidade de promoção do desenvolvimento humano, elementos estes tão essenciais às práticas escolares (Brandão *et al.*, 2012, p. 13).

Na imagem 4 consta um dos momentos do projeto a partir da vivência com o jogo trinca mágica que também faz parte da referida caixa do CEEL:

#### **Imagem 4: Aplicação do jogo Trinca Mágica**



Fonte: arquivo pessoal, 2024

Esse jogo consiste nos jogadores identificarem as rimas entre as figuras apresentadas nas cartas. O participante que conseguir formar três sequências de palavras que rimam, ganha a partida. Nesse contexto, foi percebido ao longo desse momento que inicialmente o aluno não demonstrava interesse nas realizações das atividades escritas. Porém, a partir da proposta de aplicação do jogo foi notado um interesse por parte da criança em participar, que ao longo da partida foi se percebendo que estava sendo vivenciada uma competição benéfica entre os

jogadores para descobrir quem ganharia no final. Nesse sentido, é importante que o professor entenda que:

Esses jogos, no entanto, valem se articulados à ação docente planejada, intencional, na qual o(a) professor(a) escolhe o recurso que melhor se aplica ao conteúdo a ser aprendido e organiza as estratégias didáticas e as formas de mediação que, efetivamente, vão poder ajudar os(as) alunos(as). (Araujo, 2020, p. 3)

Dessa forma, além de utilizar os jogos para viabilizar a motivação e aprendizagem dos alunos, também irá servir de instrumento de aprendizado, pois “é isso que faz com que os jogos se constituam como um recurso didático e não apenas um material lúdico, motivador” (Araújo, 2020, p. 3).

Por outro lado, para crianças que já consolidaram o SEA e estão se encaminhando para o ensino de ortografia, um dos jogos indicados é o chamado “Quem escreve sou eu”, que tem como objetivos didáticos: “Consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo todas as letras e suas correspondências sonoras. Ler e escrever palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construído” (Brandão *et al.*, 2012, p. 21).

#### Imagem 5: Jogo quem escreve sou eu



Foto disponível em: GUEJANE, 2012.

O jogo funciona da seguinte forma, o professor deverá distribuir papel e lápis, para que os alunos elaborem o registro da escrita ao longo da brincadeira. Em seguida, joga-se o dado para definir o primeiro jogador a iniciar a jogada, aquele que tirar o número maior do dado, começa. Depois será preciso jogar o dado novamente para saber qual figura corresponde ao número sorteado no dado, depois disso,

individualmente, o aluno deverá escrever no papel o nome da figura. Vence o jogo aquele que conseguir escrever mais palavras de forma correta (Brandão, 2012)

Além dos jogos do CEEL, os integrantes do projeto também desenvolvem seus recursos próprios, de modo a trabalhar com outros objetivos didáticos com as crianças. Por exemplo, o recurso abaixo é o famoso “jogo da forca” que pode ser utilizado tanto com alunos em processo de apropriação do SEA, quanto com aqueles que estão na fase ortográfica. Dessa maneira, o funcionamento do jogo acontece da seguinte forma, consoante Silva (2024):

O jogo da Forca tem como desafio a execução da seguinte tarefa por parte do educando: é apresentada uma dica sobre uma palavra. A palavra a ser descoberta possui um número de letras a serem preenchidas em cada um dos quadros que formam o nome da palavra. (Silva, 2024, p.10)

### Imagem 6: Jogo da forca



Fonte: arquivo pessoal, 2024

Através do jogo da forca o professor consegue mobilizar em seus alunos a partir do planejamento didático dois tipos de conhecimentos específicos. Sendo assim,

um deles refere-se ao nível de conhecimento ortográfico adquirido pela criança. Este conhecimento permitiria à criança testar hipóteses referentes aos padrões silábicos da palavra-alvo bem como lidar com as limitações ortográficas da Língua Portuguesa em função da escolha de letras que efetua. O outro tipo de conhecimento relaciona-se ao vocabulário que a criança possui. Tal conhecimento possibilitaria a constituição de um eixo

paradigmático de palavras possíveis em função das restrições impostas pelas escolhas da criança (Curvelo; Meireles; Correa, 1998, p.13)

Por meio desse recurso, foram utilizadas palavras que já foram trabalhadas previamente com as crianças em outros momentos, como uma forma de consolidar a escrita de palavras de convívio, bem como identificar quais erros as crianças ainda cometem ao escrevê-las. Dessa maneira, esse recurso pedagógico possibilita desenvolver tanto a leitura, como a escrita dos alunos, dependendo dos objetivos que o mediador deseja alcançar. Além disso, o jogo da forca,

(...) é um dos mais praticados de maneira tradicional. Por meio do acionamento do processo cognitivo da memória o jogo possibilita à criança a aprendizagem da ortografia e do vocabulário, proporcionando desta forma um ensino de língua portuguesa simples que envolve o uso da linguagem visual e sonora. (Silva, 2024, p.10)

Desse modo, foi possível finalizar as observações constatando que as práticas educativas realizadas pelo projeto são baseadas em leitura de histórias, atividades de escrita dos principais gêneros textuais encontrados no cotidiano, como, por exemplo, lista de compras, receitas e principalmente a partir da utilização de jogos didáticos no contexto de aprendizagem das normas ortográficas. Destarte, compreendemos que “o jogo pode ser entendido como sendo uma atividade divertida de aprendizagem de língua portuguesa que desperta o interesse do educando pela leitura e a apropriação do vocabulário. Silva (2024, p.10)

Além disso, nas ações educativas executadas no projeto também são realizados ditados, apesar de ser uma prática pedagógica antiga, segundo Coutinho (2005) existem muitos benefícios, visto que,

Atividades de ditado e autoditado podem e devem ser feitas, desde que o professor tenha clareza de quais objetivos possui com cada uma delas. O ditado pode ser uma grande fonte de exploração da escrita, se após a realização dele o professor problematiza as respostas dos alunos pedindo a eles que pensem sobre a forma convencional da escrita ou remetendo-lhes (em caso de dúvida) a palavras cuja forma lhes é conhecida, como, por exemplo, a lista dos nomes dos colegas. (Coutinho, 2005, p. 13)

Dessa maneira, essas iniciativas ajudam as crianças não somente no desenvolvimento do princípio alfabético e ortográfico, como também na criatividade, ludicidade e reflexão no ensino ortográfico.

## 5.2 Intervenções pedagógicas no ensino de ortografia: O uso de jogos e atividades sistematizadas como estratégia de aprendizagem

Assim, o mês de agosto foi dedicado ao planejamento das intervenções dos jogos de ortografia, como mencionado. Para tais momentos, foram desenvolvidos dois jogos didáticos, como consta no planejamento (Apêndice C). O primeiro foi um recurso elaborado na plataforma online Wordwall, abordando a regularidade direta dos grafemas-fonemas F/V. No segundo jogo, tratou da regularidade indireta, focando no uso de R e RR.

Logo, no primeiro momento foi realizada a aplicação do jogo didático<sup>1</sup> intitulado como “corrida de palavras”, que possui como objetivos: “Diferenciar palavras que começam com o som de F e V e escrever corretamente o nome de todas as figuras da cartela (Morais; Almeida, 2022, p. 27).

Nesse contexto, como mencionado, a primeira semana de intervenção foi destinada para o referido jogo pertencente ao grupo da regularidade direta, tendo como principal objetivo abordar o uso dos fonemas /F/ e /V/ no início e final de palavras, visto que algumas crianças no processo de consolidação da convenção ortográfica realizam as trocas desses dois fonemas por eles possuírem um som parecido. Desse modo, como dito, o jogo tem o intuito de fazer com que os alunos representassem corretamente palavras que contém as letras F e V.

Após a apresentação do jogo, seus objetivos e regras conforme Moraes e Almeida (2022), cada estudante recebeu uma cartela impressa juntamente com letras móveis para que no comando dado montasse o nome das cinco palavras que começam com as letras apresentadas. As palavras exploradas foram: girafa, foto, figa, varinha e vaca, assim como consta na imagem 7.

---

<sup>1</sup> Esse jogo foi retirado do livro Jogos para ensinar ortografia - Ludicidade e reflexão (Almeida e Moraes, 2022)

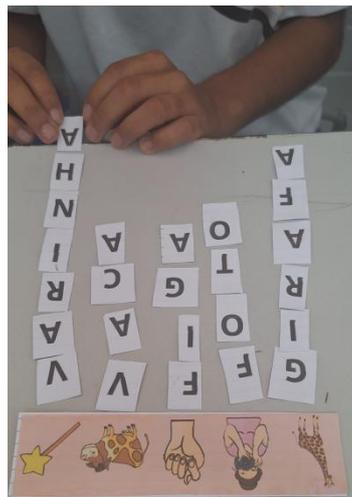
**Imagem 7: Cartela corrida de palavras**



Fonte: (MORAIS; ALMEIDA, 2022)

Antes do início do jogo foi apresentado aos participantes o nome de cada figura, para que não se confundam com outras nomeações. A princípio a ideia era formar duplas de alunos para vivência da proposta, porém devido à ausência da maioria dos estudantes por questão de falta no dia de aplicação, o jogo foi conduzido de modo individual com três alunos. Desta forma, foi percebido no primeiro momento que ao longo do processo que o uso desse recurso os motivou de maneira positiva os alunos a participarem, visto que, chegaram aparentemente cansados, devido que já se encontravam no segundo horário de aula.

**Imagem 8: Registro do jogo**



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

Assim, vale destacar que as crianças demonstraram interesse na utilização das letras móveis para a formação das palavras solicitadas durante a execução do jogo, além das letras móveis, pode ser utilizado também atividades orais ou jogos

digitais. Conforme Moraes e Almeida (2022, p. 26): “Esse recurso das letras móveis proporciona aos/às estudantes a possibilidade de manipular as letras, podendo trocá-las tantas vezes quanto for necessário, de modo a escreverem corretamente as palavras propostas ou evocadas”.

Todavia, é importante ressaltar que propostas que envolvem a escrita não podem ser retiradas do planejamento didático, visto que, também são importantes no processo de ensino, pois é através dessa prática que as crianças refletem sobre a maneira correta de escrever as palavras.

A aplicação do jogo iniciou-se a partir das 10h e teve duração de 50 minutos de intervenção. Como percebemos certa desmotivação por parte das crianças, deu-se início a uma conversa descontraída perguntando se eles gostavam de aprender a partir de jogos. Depois que as crianças se sentiram mais confortáveis, apresentamos os encaminhamentos mostrando para as crianças as figuras que elas iriam trabalhar a partir daquele momento, bem como a nomeação de cada uma delas de forma conjunta. Sendo assim, das cinco figuras da cartela os alunos não sabiam nomear o nome da última, que era “figa”, para sanar essa lacuna foi explicado o significado da palavra. Nesse sentido, foi visto a importância de trabalhar os nomes das imagens de modo prévio. Em seguida, explicamos as regras do jogo e apresentamos o material que eles iriam receber, por fim, foi aberto um espaço para sanar possíveis dúvidas (que naquele momento não foram levantadas).

Depois de alguns minutos de atividade, a “estudante a” do 3º ano concluiu, porém, errou a escrita da palavra “varinha”, escrevendo “V I A”, demonstrando uma escrita silábica com valor sonoro. De acordo com Coutinho (2005, p. 5) crianças nessa hipótese entendem que “(...) a quantidade de letras a ser grafada corresponde à quantidade de segmentos silábicos pronunciados. Sendo assim, quando desejam escrever, os alunos o fazem utilizando uma letra para cada sílaba presente na palavra.” Logo após constatado o erro pela mediadora ao falar, os demais puderam continuar realizando suas tentativas de escrita. Além disso, a estudante deixou de utilizar algumas letras móveis, por isso, foi informada (“*Quais letras poderiam estar no meio dessa palavra?*”) que para escrever as cinco palavras era necessário utilizar todas as letras disponibilizadas. Nesse momento todas as crianças procuravam encaixar as letras que estavam faltando de forma aleatória nas palavras que já estavam escritas, como uma tentativa de finalizar o jogo. Percebendo a dificuldade deles, foi apontado as palavras que estavam sendo

escritas de maneira incorreta, no caso as palavras “varinha” e “figa”. Nesse sentido, foi constatado que o “aluno b” escreveu “figa” da seguinte forma “fiha”. Dessa forma, captamos que o estudante confunde ainda o fonema /h/ com o /g/.

Depois de algum tempo de reflexão (*Se você mudar essa letra, como a palavra fica?*) e tentativas os alunos conseguiram realizar a representação das cinco palavras. Para finalizar o jogo fizemos a leitura coletiva de cada uma delas juntamente com eles. Ademais, solicitamos que os participantes escrevessem duas palavras com F e duas com V que tivessem duas ou três sílabas. Sendo assim, as crianças refletiram nas seguintes palavras: fofoca, fumaça (a princípio uma criança queria escrever “fumaza”), Vitória (time de futebol), Vasco, vacina (uma criança escreveu no início a palavra com “s”) e vassoura. Portanto, é de extrema importância que as crianças tenham oportunidade de escrever, pois,

A oportunidade de escrever quando ainda não se sabe permite que a criança confronte hipóteses sobre a escrita e pense em como ela se organiza, o que representa, para que serve. Mesmo quando as crianças ainda não sabem escrever convencionalmente, elas já apresentam hipóteses sobre como fazê-lo (Coutinho, 2005, p. 3).

### Imagem 9: Mediação do jogo

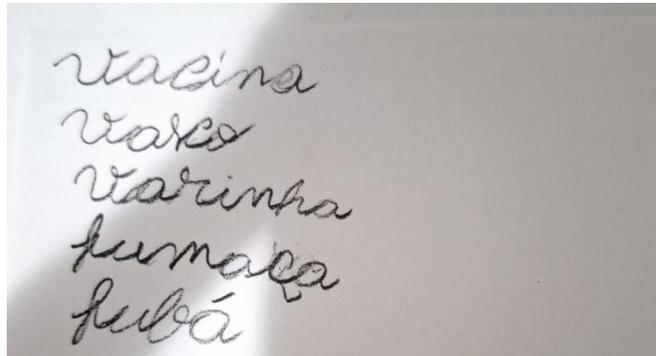


Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

De modo geral, a grande maioria, não apresentaram dificuldades na execução da solicitação, a exemplo abaixo de um estudante do 4º ano. Percebemos, assim, por exemplo, além de ter consolidado o SEA, o aluno não cometeu erros ortográficos nas escritas das palavras vacina, vasco, varinha, fumaça e fubá, embora que essas conjunções apresentassem outros desafios de ortografia que

normalmente as crianças sentem dificuldades, como, por exemplo, uso do s e c, nh e ç.

### Imagem 10: Escrita de palavras com F e V



Fonte: Próprios autores, 2024.

Atrelado a essa proposta de atividade, foram feitas algumas perguntas sobre o que eles tinham acabado de vivenciar, como, por exemplo, das semelhanças entre as palavras (girafa, foto, giga, varinha e vaca) apresentadas na cartela de imagens, sobre outras palavras podem ser formadas a partir das letras móveis disponibilizadas.

No dia seguinte, conforme o planejado, foi aplicada uma atividade de escrita com o intuito de sistematizar e retomar a relação estabelecida pelos fonemas /F/ e /V/, como sugerido por Moraes e Almeida (2022). Os autores afirmam que não somente o jogo deve ser realizado, ou que as atividades de escrita devem ser retiradas do planejamento, pois são propostas que também auxiliam o aluno(a) a avançar. Em vista disso, essa atividade consistiu no preenchimento de lacunas que faltavam nas frases, sendo assim, os alunos tinham que completar com as palavras que começam com a letra F e V, que se encaixavam no contexto apresentado pela frase. Desse modo, com essa proposta de escrita entendemos que “para aprender a escrever, é fundamental que o aluno tenha muitas oportunidades de fazê-lo, mesmo antes de saber grafar corretamente as palavras: quanto mais fizer isso, mais aprenderá sobre o funcionamento da escrita.” (Coutinho, 2005, p. 3)

Assim como no jogo, as crianças não apresentaram dificuldades em realizar o que se foi solicitado, demonstrando que desde já, dominam a leitura das frases, sobretudo não realizaram ao longo da atividade a troca entre os fonemas.

### Imagem 11: Atividade de sistematização: F e V

A FADA USA UMA _____ DE CONDÃO.	VARINHA
MARINA TIROU UMA _____ NO PARQUE.	FOTO
A _____ TEVE UM LINDO BEZERRO.	VACA
A _____ TEM O PESCOÇO LONGO.	GIRAFÁ
FORMAMOS A _____ PARA ENTRAR NA SALA DE AULA.	FILA
MEU PAI GOSTA DE FEIJÃO COM _____ .	FARINHA
NÃO REVELOU MEU _____ A NINGUÉM.	VOTO
A _____ QUE USEI NÃO ESTÁ AMOLADA.	FACA
A RODA-GIGANTE _____ DEVAGAR.	GIRAVA
EU MORO EM UMA _____ POPULAR.	VILA

Fonte: (MORAIS; ALMEIDA, 2022)

O segundo jogo escolhido, foi retirado do livro<sup>2</sup> nomeado como “Ensino de ortografia: sequências didáticas e jogos para o ensino fundamental” e tem como título “quem é a estranha”. Diferentemente da primeira proposta da corrida de palavras, antes da aplicação do jogo foi necessário realizar algumas intervenções para que, só depois, as crianças jogassem. Nesse sentido, antes da apresentação geral do jogo, foram explicadas suas regras e seu funcionamento, e foi entregue a cada criança um trava-língua de domínio público, intitulado 'O rato comeu'. Depois, as crianças tinham como desafio ler mais rápido; algumas ficaram envergonhadas e receosas de errar. Então, a mediadora iniciou a leitura e, aos poucos, as crianças se soltaram e realizaram a leitura à sua maneira. Posteriormente, foi solicitado que as crianças circulassem no trava-língua palavras que tivessem R ou RR na composição. Por fim, para sistematizar, as crianças tiveram que escrever algumas palavras que se escreviam com R e outras com RR.

No segundo momento, foi entregue a cada criança uma cartela em branco com cinco colunas, nas quais a letra 'r' pode ser encontrada, juntamente com diversas palavras que contêm a letra 'r' em diferentes posições e contextos. Assim, os participantes tinham que organizar essas palavras nas colunas correspondentes, ou seja, palavras que começam com 'R', outras com 'RR', com som fraco, forte, e

<sup>2</sup> PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves (Org.). Ensino de ortografia: sequências didáticas e jogos para o ensino fundamental. 2020.

com 'r' no início, meio e final das palavras. Veja na figura 13 a organização dessa atividade:

**Imagem 12: Atividade de separação de palavras**



Fonte: Pessoa e Silva, 2020, p. 71

A vivência desse exercício exigiu um maior engajamento do estudante, pois o nível de complexidade dessa regularidade é mais elevado. Durante esse momento, percebemos que algumas crianças colocavam as palavras em colunas erradas, mas, a partir da mediação, elas conseguiram compreender a proposta realizando os ajustes necessários. Portanto, essa atividade se mostra importante, conforme Almeida e Moraes (2022), pois,

Quando existem regras ou princípios gerativos, você, docente, deve promover atividades de reflexão sobre as relações som-letra, levando os aprendizes a comparar palavras, a classificá-las quanto aos sons e letras com que se escrevem ou a observar os morfemas (menores unidades de significado da língua) e suas formas escritas. (Almeida; Moraes, 2022, p.8)

Na imagem 13 é possível analisar que foi necessário acompanhar o “aluno c” do 4º ano de forma mais minuciosa durante a execução da atividade conforme as dificuldades que ele ia apresentando. Ao perceber algumas palavras colocadas nas colunas erradas, foi sendo realizada uma interferência sempre que possível (*Qual o som a letra r tem nessa palavra? É um som fraco ou forte?*), fazendo com que o aluno refletisse um pouco mais em relação as suas escolhas. A partir dessa mediação a criança realizava uma reflexão para, a partir disso, efetuar as adequações necessárias sem precisar que a resposta fosse dada pelo mediador, mas que por si só fosse possível perceber seus erros e corrigi-los.

### Imagem 13: Aluno realizando a atividade



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

Em seguida à atividade foi trabalhado o jogo no qual visa trabalhar a regularidade contextual do uso do R e RR, dificuldade bem comum no processo de ensino-aprendizagem de crianças que se encontram no percurso do avanço da ortografia. Portanto, foi escolhido esse tipo de regularidade entre tantas outras existentes na língua portuguesa, pois de acordo com Morais e Almeida (2022, p. 31):

A letra R, em nosso sistema de escrita, pode assumir sons diferentes, a depender da posição em que se encontra na palavra. Promover um trabalho de reflexão sobre sua notação e a realização de pesquisas de palavras com essa letra vai permitir aos nossos alunos que percebam questões como: a) nenhuma palavra começa com RR; b) o R entre vogais tem o som fraco (R brando), como nos casos de “barata” ou “careca”, c) em palavras como “rato” e “requeijão” (R inicial), o som do R é forte, assim como em “carruagem” e “corrida” (uso do RR); d) em palavras como “enredo” e “honra”, o R tem uma pronúncia forte por estar entre consoante e vogal; e) o som é fraco quando faz parte das combinações BR, CR, DR, FR, GR, PR, TR e VR; f) ele também pode ser pronunciado sem muita força, quando está no fim de uma palavra, como em “ventilador” e “altar”; e g) ele sempre é pronunciado quando está no fim de uma sílaba que não é no final das palavras, como em “carta” e “portão”.

Segundo Silva (2020, p. 40) os objetivos didáticos do jogo são: “Comparar semelhanças e diferenças sonoras das palavras quando escritas com R ou RR. Compreender o uso do R ou do dígrafo RR em suas diversas posições (inicial e entre vogais)”.

Nesse sentido, foi realizada uma adaptação na maneira como o recurso será exposto, sendo adequado para o formato online em substituição ao material impresso conforme o livro sugere. Sendo assim, o jogo foi montado na plataforma

conhecida como “Wordwaal”,<sup>3</sup> que permite que o professor crie diversos jogos interativos através deste site. Segundo Almeida e Morais (2022, p. 47), o professor deve se manter “(...) sempre atenta/o para ajustar o emprego de jogos às necessidades de seus alunos e às circunstâncias do funcionamento da aula, da turma, no cotidiano escolar”.

Dessa forma, foi necessário utilizar um tablet para que o jogo pudesse ser vivenciado pelas crianças. À vista disso, sabemos que “os jogos digitais têm encontrado, cada vez mais, abertura na Educação. Acreditamos que um dos motivos para essa escolha pelos jogos é a capacidade de motivação que esses artefatos possuem” (De Paula; Valente, 2016. p.3). Diante disso, sabemos que a utilização de aparelhos eletrônicos é muito comum na rotina da maioria das crianças hoje em dia, por isso foi empregada essa estratégia com o intuito de despertar um interesse maior dos sujeitos participantes.

Primeiramente foi apresentada sua proposta principal. Logo, os alunos tinham que em cinco rodadas identificar quais das palavras apresentadas na tela possuíam o som do r diferente das demais, ou seja, qual palavra seria a “estranha”. Por exemplo, das palavras rio, rato, remo e carro, a palavra estranha do grupo seria “carro”.

#### Imagem 14: Jogo 2: “quem é a estranha?”



Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

Foi organizado para que jogassem de modo individual, sendo assim, ganhava a partida quem acertasse mais rodadas. Nesse momento tivemos dois participantes da turma do 4º ano, o “aluno d” e o “aluno e”. No início percebi certa empolgação por

<sup>3</sup> O endereço da plataforma pode ser acessado através desse link: <https://wordwall.net/pt>

ser um jogo diferente do que estavam habituados a jogar, além disso, eles pareciam que gostavam de jogos digitais. De início expliquei como se daria o funcionamento do jogo por meio de exemplos para que a compreensão fosse mais concreta. Percebi que nas rodadas nas quais a palavra “estranha” era aquela era composta por RR, os alunos não costumam errar, pois pode ser pelo fato de ser mais fácil de identificar em relação aos outros.

Para eles ganharem mais tempo para refletir a resposta correta, adotei a estratégia de ler as sentenças apresentadas na tela do jogo em cada rodada juntamente com as alternativas ofertadas. Em um momento de maior dificuldade o “aluno d” disse: *“caraca, tia, a senhora me confunde”*. Neste instante foi necessário que eu lesse mais uma vez para que ele pudesse entender melhor, pois estava achando a proposta difícil de ser realizada. Essa mediação foi importante para que o aluno alcançasse os objetivos planejados. Ou seja, há momentos em que o professor não pode deixar o aluno jogando sem supervisão, é necessário acompanhar para mediar da melhor maneira, além de observar as dificuldades e aprendizagens no decorrer do processo. Além disso, foi percebido que alguns dos erros cometidos pelos alunos, foram decorrentes da vontade de terminar rápido para ganhar a partida, deixando de lado a atenção necessária que precisava para analisar a composição das palavras da maneira como merecia.

De maneira geral constatamos também que o grupo de alunos apesar da dificuldade no início, apresentaram poucas dificuldades no que tange à aprendizagem das regras de ortografia que envolve a utilização dos grafemas /R/ e /RR/, mas que precisam se apropriar em relação a outras regras ortográficas, como, por exemplo, no uso do s e z, dificuldades vistas ao longo das atividades. Todavia, em comparação com a primeira regularidade trabalhada e a segunda, o uso do r e rr oferece mais desafios aos alunos. Essa realidade pode acontecer devido que “algumas regras contextuais se revelaram mais complexas que outras e que, em alguns casos, não se conseguiu consolidar o domínio de algumas delas.” (Almeida; Morais, 2022, p. 29).

Desse modo, perceberemos também que o jogo, além de se constituir como um instrumento de ensino, também pode ser empregado como uma maneira de avaliar o desempenho da aprendizagem das crianças nos diversos aspectos ortográficos. Sendo assim, através da brincadeira,

(...) o aluno será observado em cada etapa do jogo e o avaliador irá perceber se os conteúdos foram realmente assimilados pelo aluno, o aluno sente-se seguro em relação aos conteúdos, se a sua aprendizagem obteve o êxito esperado, se há necessidade de reformular o ensino ou se o método usado repercutiu o efeito esperado (Souza *et al.*, 2019, p.2).

Diante disso a pesquisa demonstrou que o trabalho do projeto da UFPB, juntamente com a contribuição das atividades desenvolvidas em sala de aula por parte das professoras, vem auxiliando as crianças a avançarem nas suas hipóteses de escrita, bem como, no aprendizado das normas ortográficas pertinentes ao ano escolar que se encontram. Dessa maneira, através desse caminho tendo como um dos princípios a ludicidade é possível,

(...) proporcionar tais conflitos e situações norteadoras para a sua solução, promovendo, assim, um grande avanço, num curto período de tempo, o que não parece ser possível quando a criança fica sujeita apenas a uma aprendizagem mnemônica de palavras ou à sua própria sorte. (Melo; Rego, 1998, p. 130, *apud* Almeida; Morais, 2022, p. 12).

Nesse contexto, faz-se necessário que as ações desse trabalho colaborativo continuem para que os alunos consolidem as demais convenções ortográficas necessárias para a idade/série em que se encontram. Consequentemente, enfatizo que essa experiência de pesquisa trouxe para minha atual e futura prática pedagógicas importantes contribuições positivas, pois pude observar na prática como se constitui parte do processo de ensino-aprendizagem de crianças que estão inseridas no aprendizado dos princípios ortográficos através do uso de jogos didáticos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, de maneira geral, foi possível perceber que o professor, ao utilizar em sua prática pedagógica recursos lúdicos, pode beneficiar os alunos que estão inseridos no processo de ensino-aprendizagem das convenções ortográficas da língua portuguesa.

Com base nos resultados encontrados durante o processo de desenvolvimento, pautado na observação e vivência dos jogos, pode-se indicar que os objetivos deste estudo foram alcançados, pois constatamos que, a partir do contato com recursos didáticos, entre eles os jogos, as crianças do projeto já apresentavam hipóteses de escrita alfabética e, atualmente, estão inseridas no aprendizado da ortografia da Língua Portuguesa. Nesse sentido, podemos afirmar que o uso de jogos é essencial para o processo de ensino-aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental, sobretudo daquelas que se encontram inseridas no processo de sistematização das convenções ortográficas.

O presente estudo almejou, por meio de um estudo de campo com alunos do EF de uma rede municipal de ensino, observar o desempenho dos mesmos mediante a utilização de jogos didáticos e atividades sistematizadas a partir da mediação docente. Esta pesquisa teve como objetivo geral analisar a relevância do uso de jogos didáticos na mediação do processo de ensino-aprendizagem da ortografia, explorando de que forma esses recursos podem auxiliar no aprimoramento das competências ortográficas dos estudantes do 3º e 4º ano do Ensino Fundamental, acompanhados pelo projeto.

As observações e a realização das atividades evidenciam que o emprego de jogos engaja mais os alunos, promove um ensino sistemático, lúdico e reflexivo, e apresenta avanços significativos na consolidação dos princípios ortográficos. Dentre os principais resultados, destacamos inicialmente o envolvimento dos estudantes e a facilidade deles em solucionar os desafios propostos pelos jogos, além do excelente desempenho nas atividades de sistematização. Isso demonstra que os alunos investigados estão em um estágio positivo no que tange o aprendizado da ortografia, especialmente em relação às regularidades /F/, /V/, /R/ e /RR/.

No que se refere às dificuldades das crianças em relação ao aprendizado das regularidades apresentadas, constatou-se que elas não apresentam dificuldades significativas no que foi planejado. No entanto, ainda necessitam consolidar as demais convenções ortográficas da Língua Portuguesa. Dessa forma, esse trabalho sistematizado deve continuar, tanto na sala de aula com a professora regente quanto no projeto em questão.

Quanto às contribuições teóricas dos estudiosos Morais (2022), Almeida (2018), Soares (2020) e Kishimoto (2008), os resultados aqui reunidos podem oferecer percepções valiosas para que essa temática seja ampliada, estudada, divulgada e discutida, seja na escola, na universidade ou em outros espaços educativos, visando contribuir para a promoção de estudos na área, considerando sua importância. Além disso, os achados desta pesquisa são úteis para o ensino, pois destacam a relevância do uso de recursos lúdicos em sala de aula, especialmente nas séries iniciais e finais.

É importante ressaltar que esses resultados não são conclusivos, evidenciando a relevância da continuidade deste estudo. Posto isso, em futuras investigações, pretende-se continuar pesquisando sobre a temática, com o intuito de explorar outras perspectivas, aprofundar os apontamentos aqui apresentados e ampliar as discussões acerca do tema.

Por fim, sugere-se o incentivo à pesquisa sobre o uso de jogos no processo de ensino da ortografia, para que esse objeto de estudo ganhe a relevância e o reconhecimento que merece. Assim, será possível enfatizar, cada vez mais, a importância de construir um ensino de ortografia lúdico, sistemático, reflexivo e problematizador no Ensino Fundamental.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Tarciana Pereira da Silva. **O aprendizado de regras morfológicas de ortografia: a evolução das crianças e os efeitos de intervenções didáticas com o uso de jogos**. TESE. Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Pernambuco, 2018.
- ARAÚJO, Rosy Karine de; SOUZA, Shirlez Thaysa Soares de; PESSOA, Ana Claudia Rodrigues Gonçalves. **O uso de jogos no ensino de ortografia**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 5., 2018, Maceió. Anais [...]. Maceió: CONEDU, 2018. p. 1-15.
- ARAÚJO, Liane Castro. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Dossiê alfabetização e letramento no campo educacional**. Educação em Revista.
- ANA, Wallace Pereira Sant; LEMOS, Glen César. Metodologia Científica: a pesquisa qualitativa nas visões de Lüdke e André. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, v. 4, n. 12, 2018.
- BRASIL. **Ministério da Educação. Jogos de Alfabetização**. Disponível em: [http://www.plataformadoletramento.org.br/arquivo\\_upload/2014-02/20140210152238-mec\\_ufpe\\_manual\\_de\\_jogos\\_didaticos\\_revisado.pdf](http://www.plataformadoletramento.org.br/arquivo_upload/2014-02/20140210152238-mec_ufpe_manual_de_jogos_didaticos_revisado.pdf). Acesso em: 28 set. 2024.
- BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves et al. (Orgs.). **Jogos de Alfabetização**. Brasília/Recife: Ministério da Educação/UFPE-CEEL, 2009.
- CARNEIRO, Cristiana. O estudo de casos múltiplos: estratégia de pesquisa em psicanálise e educação. **Psicologia USP**, v. 29, p. 314-321, 2018.
- CARVALHO, Maria Eulina Pessoa de. Pesquisa aplicada à educação. **Trilhas do Aprendente**. João Pessoa: Ed. Universitária/UFPB, v. 5, p. 154-204, 2009.
- COSTA, Marisa Vorraber (org.). **Caminhos investigativos: novos olhares na pesquisa em educação**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- COSTA, Renata Luiza da; LIBÂNEO, José Carlos. **Educação profissional técnica a distância: a mediação docente e as possibilidades de formação**. EDUR: Educação em Revista, v. 34, e180600, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-4698180600>.
- COUTINHO, Marília de Lucena. **Psicogênese da língua escrita: O que é? Como intervir em cada uma das hipóteses? Uma conversa entre professores**. Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, p. 47-68, 2005.
- 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.

DA SILVA, André Luiz. Jogo da Força: o jogo educativo digital como suporte de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa e de desenvolvimento da memória. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, v. 13, n. 15, p. 13-23, 2024.

DA SILVA ALMEIDA, Tarciana Pereira; DE MORAIS, Artur Gomes. Um mapeamento de dificuldades na escrita de regularidades morfológico-gramaticais. **Revista Linhas**, v. 23, n. 51, p. 89-111, 2022.

DE MORAIS, Artur Gomes. **Sistema de escrita alfabética**. Editora Melhoramentos, 2012.

DE PAULA, Bruno Henrique; VALENTE, José Armando. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Iberoamericana de Educação**, v. 70, n. 1, p. 9-28, 2016.

DE SOUZA PEDROSO, Júlia; DA SILVA, Kauana Soares; DOS SANTOS, Laiza Padilha. **Pesquisa descritiva e pesquisa prescritiva**. JICEX, v. 9, n. 9, 2017.

FREIRE, Madalena. **Observação, registro e reflexão**. Instrumentos Metodológicos I. 2. ed. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, Antônio Carlos. **Projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

GUEJANE. **Jogo**: Quem escreve sou eu. Blog Guejane, 10 dez. 2012. Disponível em: <https://guejane.blogspot.com/2012/12/jogo-quem-escreve-sou-eu.html>. Acesso em: 10 set. 2024.

JACOBSEN, Alessandra de Linhares. **Metodologia científica**: orientação ao TCC. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, INPEAU - IFSC, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LEMLE, Miriam. **Guia teórico do alfabetizador**. 17. ed. São Paulo: Ática, 2009.

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

MEDEIROS, Marcelo. Pesquisas de abordagem qualitativa. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, v. 14, n. 2, p. 224-9, 2012.

MELO, Jessica Albuquerque de; NÓBREGA, Lays Cândido de Barros Andrade de; PESSOA, Ana Claudia Rodrigues Gonçalves. Compreensão e planejamento do ensino de ortografia por professores do 2º ciclo do ensino fundamental. **Revista Educação em Questão**, v. 57, n. 51, 2019.

MORAIS, Artur Gomes de; ALMEIDA, Tarciana Pereira da S. **Jogos para ensinar ortografia: ludicidade e reflexão.** (Coleção Língua Portuguesa na escola). São Paulo: Grupo Autêntica, 2022. E-book. ISBN 9786559281817. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559281817/>. Acesso em: 30 jul. 2024.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: apresentação.** Brasília: MEC, SEB, 2012.

PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves; SILVA, Cinthia Epitáfio da. **Livro didático e o ensino da ortografia:** regularidades e irregularidades da norma. Eutomia, Recife, v. 11, n. 1, p. 427-445, 2013.

SILVA, Géssica de Sousa. **Jogos didáticos no ensino de ciências:** reflexões sobre seu uso em escolas no município de Picos-PI. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências) — Universidade Federal do Piauí, Picos, 2014.

SOARES, M. **Alfabetrar:** toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

SOARES, Magda; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **Alfabetização e letramento:** caderno do professor. Belo Horizonte: Ceale/FAE-UFMG, 2005. E-book. 64 p. (Alfabetização e Letramento). ISBN 8599372041.

SOUZA, Cícera Raynara Pinheiro de; MATOS, Patrícia Teixeira de; LIMA, Marcos Antonio Martins; OLIVEIRA, Maria Lucijane Gomes de; SILVA, Denize de Melo. **O jogo enquanto instrumento avaliativo do processo ensino e aprendizagem no ensino fundamental.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), 6., 2019, João Pessoa. Anais... João Pessoa: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/conedu2019/283927-o-jogo-enquanto-instrumento-avaliativo-do-processo-ensino-e-aprendizagem-no-ensino-fundamental/>. Acesso em: 15 set. 2024.

## **APÊNDICES**

## APÊNDICE A – DOCUMENTO DE AUTORIZAÇÃO

### UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA CENTRO DE EDUCAÇÃO

#### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIMENTO

Prezada diretora da Escola Índio Piragibe,

Por meio deste termo solicitamos a autorização para realização de uma pesquisa no âmbito da escola que objetiva investigar a utilização de jogos no ensino de ortografia. O presente Trabalho de Conclusão de Curso/PEDAGOGIA é orientado pelo Profº Drº Ildo Salvino de Lira, Departamento de Metodologia da Educação, Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba.

A coleta de dados será conduzida no período setembro envolvendo a realização de observações, registros fotográficos e vídeos das vivências com jogos, além da análise de protocolos de escritas das crianças participantes do projeto. A condução dessas estratégias de pesquisa visa atender aos seguintes objetivos específicos:

Nesse sentido, solicitamos a sua autorização para uso dos dados para a produção de do trabalho monográfico e artigos científicos. A privacidade dos estudantes será mantida através da não-identificação dos respectivos nomes e imagens.

Desde já, informo-lhe que estamos à disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário.

#### TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro que fui informada sobre os procedimentos da pesquisa e, que recebi de forma clara e objetiva todas as explicações pertinentes ao projeto e, que todos os dados a respeito dos estudos e da escola serão sigilosos.

Assinatura Rosane Gomes Sabino

Rosane Gomes Sabino  
Diretora Administrativa  
Mat. 85.065-9

João Pessoa, 01 de agosto de 2024.

**ANEXO B – ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO DAS ATIVIDADES DO PROJETO**

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**APÊNDICE A - ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO DE ATIVIDADES**

Nome do projeto: Práticas de ensino na alfabetização na escola pública e a progressão da aprendizagem: acompanhando crianças do 3º ano do ensino fundamental.

Docente responsável: Prof. Ildo Salvino de Lira.

Data da observação: \_\_/\_\_/\_\_

---

1- Conteúdo programado	
2- Atividades realizadas (passo a passo)	
3- Recurso didático utilizado	
4- Mediação docente e estratégias	
5- Observações gerais e adicionais	

## ANEXO C – PLANEJAMENTO DAS APLICAÇÕES DOS JOGOS E ATIVIDADES

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO  
ORIENTADOR: ILDO LIRA  
DISCENTE: GABRIELA LIRA ANGELO

### PLANEJAMENTO DA APLICAÇÃO DOS JOGOS DE ORTOGRAFIA

#### SEMANA 1: REGULARIDADE DIRETA: USO DO F/V

*Referência: MORAIS, Artur Gomes de; ALMEIDA, Tarciana Pereira da S. Jogos para ensinar ortografia: ludicidade e reflexão. (Coleção Língua portuguesa na escola). São Paulo: Grupo Autêntica, 2022. E-book. ISBN 9786559281817. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559281817/>. Acesso em: 21 ago. 2024.*

#### Segunda-feira: Apresentação da temática e aplicação do jogo:

##### Cartela do professor:

- **Objetivos didáticos:** Diferenciar palavras que começam com o som de F e V e escrever corretamente o nome de todas as figuras da cartela
- **Público alvo:** estudantes que já possuam propriedade sobre o Sistema de Escrita Alfabética.
- **Sugestões de encaminhamento:**
  - Antes de começar, mostrar as figuras e combinar com os alunos como vamos nomear cada uma delas.
  - É também necessário que os/as estudantes (individualmente ou em duplas) tenham à sua disposição alfabetos móveis para que montem as palavras.

##### Cartela do aluno:

- **Jogo “Corrida de palavras”**
- Meta do jogo: Escrever corretamente o nome de todas as figuras da cartela

- Participantes: A partir de 2 alunos ou 2 duplas
- Material: Uma caixa com letras móveis e cartela com 5 figuras para cada aluno ou dupla, cujos nomes começam F/V
- Regras:
  1. Cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma caixa com a cartela de figuras e as fichas de letras móveis.
  2. A um sinal dado pelo/a professor/a, os jogadores abrem as caixas e começam a montar (escrever) os nomes das figuras abaixo da cartela.
  3. O/a aluno/a ou dupla que conseguir escrever primeiramente as palavras avisa o/a professor/a, que encerra a escrita.
  4. Quem tiver escrito todas as palavras corretamente vence o jogo.
  5. Caso haja alguma escrita errada, o/a professor/a diz que precisam revisar (sem dizer onde) e permite que recomencem a escrita para todos, até que um/a participante ou dupla consiga escrever todas as palavras corretamente.

### Jogo “Corrida das palavras – versão F/V”

VACA – VARINHA – FOTO – GIRAFA – FIGA



**LETRAS MÓVEIS****V A C A****V A R I N H A****F O T O****G I R A F A****F I G A**

- Após o jogo, é adequado apresentar as escritas corretas às crianças.

**Quarta-feira: Retomada do assunto e aplicação da atividade de sistematização.**

Deverá ser retomado o assunto a partir das palavras usadas pelo jogo no primeiro encontro, fazendo a reescrita das palavras em conjunto. Em seguida, realizar uma atividade de sistematização.

Aluno(a): \_\_\_\_\_  
 Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_  
 Professora: Gabriela Lira Angelo

**ATIVIDADE DE SISTEMATIZAÇÃO: F/V**

1- Preencha usando corretamente as palavras correspondentes.

A FADA USA UMA _____ DE CONDÃO.	VARINHA
MARINA TIROU UMA _____ NO PARQUE.	FOTO
A _____ TEVE UM LINDO BEZERRO.	VACA
A _____ TEM O PESCOÇO LONGO.	GIRAFÁ
FORMAMOS A _____ PARA ENTRAR NA SALA DE AULA.	FILA
MEU PAI GOSTA DE FEIJÃO COM _____ .	FARINHA
NÃO REVELO MEU _____ A NINGUÉM.	VOTO
A _____ QUE USEI NÃO ESTÁ AMOLADA.	FACA
A RODA-GIGANTE _____ DEVAGAR.	GIRAVA
EU MORO EM UMA _____ POPULAR.	VILA

## SEMANA 2: REGULARIDADE CONTEXTUAL: USO DO R E RR

Referência: Pessoa, A. C. R. G. (2020). *Ensino de ortografia: Sequências didáticas e jogos para o ensino fundamental (1ª ed.)*. (proposta adaptada)

### Segunda: Explicação inicial e aplicação do jogo

Passo a passo:

- **1º Momento: Exploração de trava-línguas: O rato roeu**

#### O Rato Roeu

O rato roeu a roupa do rei de Roma,

O rato roeu a roupa do rei da Rússia,

O rato roeu a roupa do Rodovalho...

O rato a roer roía.

E a rosa Rita Ramalho

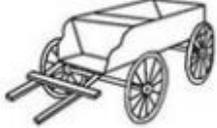
Do rato a roer se ria.

A rata roeu a rolha

Da garrafa da rainha.

- 
- Dividir a turma em duplas/grupos e entregar trava-línguas para que os estudantes façam a leitura dos mesmos.
- Propor uma competição para saber que dupla/grupo consegue falar mais rapidamente sem errar. Qual letra aparece várias vezes no trava-língua lido?
- Solicitar que circulem, nos trava-línguas, as palavras escritas com R ou RR
- Momento de provocar a reflexão sobre a relação entre o R/RR e o som produzido e de registrar as hipóteses que as crianças têm sobre o uso do R em diferentes contextos.
- Solicitar a escrita de, no mínimo, de 5 palavras em cada uma das colunas.
- A partir das palavras selecionadas pela dupla/grupo estimular as crianças a pensarem se existe alguma regra que ajude a decidir se escreve com R ou com RR (dígrafo);
- **2º Momento: Separação das palavras por contexto de aparecimento da letra R.**

- A partir das palavras informadas pelas crianças na atividade anterior, selecionar algumas e tecer comentários/chamar a atenção para os contextos de aparecimento da letra R;
- Distribuir entre as duplas/grupo um envelope contendo algumas palavras;
- *Sugestão para o repertório de palavras: rei, rosa, remo, rainha, rico; carro, carretel, marreta, corrente, ferro; máscara, tubarão, parede, barata, cadeira; martelo, porta, perto, Marta, Marte; livro, criança, sombrinha, primo, prego.*
- Solicitar que preencham/coleem nas lacunas as palavras que se encontram dentro do envelope;

 RATO	 CARROÇA	 XÍCARA	 CARTA	 TREM

- Realizar alguns questionamentos sobre as diferenças entre as palavras:
- Momento de explorar o registro realizado em cada coluna, fazendo perguntas como: Quais foram as palavras que vocês colaram/escreveram na coluna da palavra RATO? Porque vocês escolheram estas? Alguma dupla colou ou escreveu alguma palavra diferente destas? (caso a resposta seja positiva, realizar desdobramentos – Qual (is)? Porquê?) Em todas as outras palavras que vocês colaram/escreveram nesta coluna o R está no mesmo lugar ou em lugares diferentes? E na coluna da palavra CARROÇA? (realizar os mesmos tipos de questionamentos ou semelhantes para as colunas seguintes, até a conclusão). Em todas as colunas, questionar: O QUE HÁ EM COMUM EM TODAS AS PALAVRAS DESTA COLUNA? E registrar as respostas no quadro.
- Confrontar/relacionar as respostas com as hipóteses informadas no início da atividade quanto ao uso do R ou RR. Importante: Ao término deste momento todas as palavras devem estar separadas corretamente.
- **3º Momento: Identificação dos sons do R.**
- Solicitar aos estudantes que pronunciem as palavras da primeira coluna (rei, rosa, remo, rainha, rico) prestando atenção ao som que a letra R faz em todas elas (nesse momento é importante destacar a posição que o R ocupa nas palavras e levar aos estudantes a perceberem que seu som é forte).
- Solicitar aos estudantes que façam o mesmo tipo de análise (posição e som) na coluna seguinte, que é constituída por palavras escritas com RR (carro, carretel,

marreta, corrente, ferro). Sugestão de perguntas: Onde está o RR? Que letras estão escritas antes e depois do RR? Essas letras são o quê? O som que o RR faz nessas palavras é forte ou fraco? As palavras “corrente” e “carro” poderiam ser escrita com um R? Por quê?

- Momento de levar os alunos a refletirem sobre o fato de que, nesses dois casos, o som do R é o mesmo, porém a escrita vai depender da posição que o R ocupa na palavra, ou seja, se for forte e está entre vogais, deve-se escrever com dois R. Se for fraco, mas em início de palavras, apenas com um R. Ainda neste momento, verificar as hipóteses já levantadas (que foram registradas no quadro) e tecer comentários sobre as mesmas.
- Registrar no quadro as regras sistematizadas pelos estudantes e discutir em grande grupo (com toda a turma) (momento de sanar todas as dúvidas ainda existentes sobre as regras de uso do R ou RR e fazer os registros a partir do que foi exposto por eles).
- **4º momento: Aplicação do jogo**
- **Link do jogo: (jogo adaptado para ser realizado online)**  
<https://wordwall.net/pt/resource/19673332/quem-%c3%a9-a-estranha-r-rr>

#### **Cartela do professor:**

- **Objetivos didáticos:**

- Comparar semelhanças e diferenças sonoras das palavras quando escritas com R ou RR.
- Compreender o uso do R ou do dígrafo RR em suas diversas posições (inicial e entre vogais).

- **Público alvo:** estudantes que já possuam propriedade sobre o Sistema de Escrita Alfabética.

- **Sugestões de encaminhamento:**

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e, durante a leitura, explicar aos estudantes como ele deve ser executado. Durante o jogo, caso ocorram dúvidas quanto às regras, o docente pode esclarecer, mostrando a necessidade de compreensão e aceitação das regras. Durante as jogadas, o professor fará as reflexões necessárias sobre a escrita das palavras e sistematiza, ao final do jogo, o conteúdo abordado escrevendo no quadro.

0:05 ✓ 0

## QUAL PALAVRA APRESENTA O SOM DO R DIFERENTE?

A



PERA

B



XAROPE

C



BARRIL

D



FEIRA

◀ 1 of 6 ▶

### Repertório de palavras selecionadas para o jogo Quem é a Estranha?

O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA		O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA		O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA	
A	PÉRA	A	CARRINHO	A	ROUPA
B	XAROPE	B	CORRENTE	B	CARETA
C	BARRIL	C	GARRAFA	C	RISADA
D	FEIRA	D	BARALHO	D	CARRO

O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA		O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA		O SOM DO R ESTÁ DIFERENTE NA PALAVRA ....	
A	CARO	A	CIGARRA	A	VARA
B	JARRA	B	CARINHO	B	CORRENTE
C	VARRA	C	RAZÃO	C	VARRA
D	RIO	D	BORRACHA	D	MURRO

#### Cartela do aluno(a):

- **Objetivo do jogo:**
  - Descobrir e justificar a palavra estranha em cada jogada.
- **Jogadores:** Duplas
- **Componentes:** 1 computador ou tablet
- **Regras:**

- Cada jogador ou dupla de jogadores recebe 1 chance para jogar.
  - Quando for dado o sinal de início da jogada, pelo professor, uma dupla de cada vez clica no botão iniciar para identificar a palavra ESTRANHA das 6 rodadas.
  - Ganha o jogo a dupla que identificar mais palavras estranhas corretamente de e em menos tempo. Cada acerto correto vale 1 ponto.
- 
- **Quarta-feira: Retomada da temática e sistematização de atividade**
  - Retomar o assunto lembrando as regras do uso do r e rr (Trazer as regras escritas em uma cartolina)
  - Jogar mais uma partida com todos do grupo com palavras novas no jogo.
  - Em seguida, deverá aplicar a atividade de sistematização e corrigi-las em conjunto.