

GAME DA ORTOGRAFIA: O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE REGRAS GRAMATICAIIS

ALESSANDRA RAFAELA DE LIMA MARTINS ¹

RESUMO

GAME DA ORTOGRAFIA: O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE REGRAS GRAMATICAIIS Adna Juliana dos Santos Silva/ IFAL Alessandra Rafaela de Lima Martins/ leu.26al@gmail.com - IFAL* Fábio José dos Santos/ IFAL Késia Emily Leite de Barros/ IFAL Nádia Clemente da Silva/ IFAL Valdenice dos Santos Félix/ IFAL Eixo temático: Processos de Ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. O ensino de Língua Portuguesa é concebido sobre os pilares do ensino da gramática, porém com o advento da Linguística o ensino por intermédio dos gêneros do discurso ganhou mais espaço nas salas de aula. Contudo, não devemos parar de ensinar as regras gramaticais fundamentais aos discentes para que eles possam se adequar as diferentes situações sociais aos quais estarão expostos ao longo da vida. Assim, pensando como despertar o gosto dos alunos em aprender essas regras foi que criamos o "Game da Ortografia"; uma alternativa de levar as regras tão temidas pelos estudantes de forma divertida para as aulas de língua materna, quebrar o tabu (deles) de que a língua portuguesa é extremamente difícil e que eles não seriam capazes de aprender. Dessa forma, trabalhar novas metodologias na sala de aula tem sido um assunto cada vez mais recorrente nas discussões relativas ao ensino, e o lúdico, decerto, tem sido eleito como uma estratégia muito positiva e importante no processo de ensino-aprendizagem, já que essa está respaldada na ideia de que, brincando, os sujeitos constroem saberes de forma dinâmica e criativa deixando de lado as estratégias tradicionais comumente utilizadas. Este trabalho apresenta-se como um relato de experiência da aplicação de um jogo didático com atividades relativas à ortografia na disciplina de Língua Portuguesa por meio do "Kahoot" (uma brincadeira). Recentemente criada o Kahoot é uma ferramenta gratuita desenvolvida por pesquisadores da Universidade de Ciências e Tecnologia Norueguesa, em que é possível criar jogos de perguntas e respostas do tipo "Quiz" que possibilita o trabalho em grupos ou individualmente. Ele pode ser trabalhado também a partir de diferentes conteúdos escolares nesse formato de quiz. Primeiramente, o trabalho teve como objetivo identificar os obstáculos que os alunos possuíam em relação à escrita, assim como o objetivo de esclarecer essas dúvidas, explicar as regras e incentivar o gosto pela aprendizagem de forma ativa e dinâmica, tentando fazer com que os alunos aprendessem de forma lúdica, utilizando para tal a tecnologia, à qual eles estão

expostos em seu cotidiano, a favor da aprendizagem da língua portuguesa e de seus processos de aprendizado. A pesquisa teve como referência Antunes (1998), Piaget (2002) Moran (2012), Perrenoud (2000) que tratam da ludicidade e de metodologias ativas em sala de aula de diferentes formas, partindo da ideia de que o jogo através das regras desse e observação seriam muito efetivos na aprendizagem já que o aluno deveria ficar atentos a essa para poder aprender. A atividade e escolha do conteúdo foram feitas depois de várias discussões relevantes acerca de uma nova forma de ensinar a língua portuguesa em sala de aula, desenvolvida e aplicada pelos autores graduandos de Letras/IFAL com uma turma do 3º ano do Ensino Médio/Técnico do Instituto Federal de Alagoas campus Maceió, por meio da aplicação do jogo realizado no laboratório de informática e com o uso dos celulares dos alunos, pois seria lá que eles marcariam as resposta corretas através do aplicativo do jogo, e com o auxílio do professor da disciplina de Língua Portuguesa. Podemos concluir que o trabalho com o Kahoot auxiliou os alunos na aprendizagem da ortografia, pois com o decorrer do jogo quando erravam uma questão havia uma explicação do porquê daquela resposta estava errada, bem como estimulou a autonomia no momento em que eles eram agentes ativos do seu processo de ensino-aprendizagem, raciocínio lógico e senso crítico dos mesmos. Portanto, percebemos que eles realmente conseguiram compreender o conteúdo apresentado, após a aplicação de um questionário de satisfação na turma participante no qual eles expressaram o que acharam do jogo, e deram também dicas para melhorá-lo, pequenas coisas que eles observaram no momento em que jogavam, como novas maneiras de estruturar as perguntas e as respostas com uma explicação dentro da plataforma para que eles não perdessem tempo na hora de ir para a próxima questão e indicaram vários outros assuntos, pois acharam que aprenderiam melhor tais assuntos de maneira mais efetiva com o jogo. Os estudantes interagiram de forma positiva com o jogo e, ainda, foram estimulados a refletir sobre os diversos aspectos que regem a ortografia da gramática normativa enquanto se divertiam e competiam entre si. Palavras Chaves: Kahoot, Lúdico, Ortografia, Língua Portuguesa

REFÊNCIAS ANTUNES, C. Jogos para Estimulação das Múltiplas Inteligências. Petrópolis: Vozes, 1998. MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Ilda Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2000. PERRENOUD, Philippe. Utilizar novas tecnologias. IN___ Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2000. p. 125-139. PIAGET, J. Epistemologia genética. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

Palavras-chave: .