



A TOMADA DE CONSCIÊNCIA DE ALUNOS COM USO DE JOGO DE REGRAS

Nayra Carolina Bueno de Moraes¹; Kelly Priscilla Lóddo Cezar² Prof.^a Dr.^a Geiva Carolina Calsa³

RESUMO: O baixo desempenho que os alunos vêm apresentando no conteúdo de acentuação gráfica tem sido motivo de preocupação entre os educadores e pesquisadores brasileiros. A não consciência das particularidades da língua falada e da língua escrita vem promovendo a confusão conceitual entre esses dois tipos de linguagem, fazendo com que alunos reproduzam na linguagem escrita aspectos da linguagem oral. Uma das causas deste desempenho insatisfatório pode estar vinculado a ineficiência das atuais metodologias de ensino de ortografia adotadas pelos professores de Língua Portuguesa. Diante dessas considerações, o presente trabalho tem por objetivo a utilização de novas metodologias de ensino, envolvendo o processo de tomada de consciência das variáveis envolvidas na tarefa de acentuação gráfica – identificação da sílaba tônica e terminação da palavra. Pensou-se na utilização de um jogo de regras como recurso didático pedagógico, aplicado em contexto de intervenção pedagógica com alunos de 4^a e 5^a série do ensino fundamental (cinco de cada série), de uma escola pública do município de Maringá/PR. Entrevistas individuais sobre tonicidade e acentuação gráfica realizadas antes e após as partidas revelam que os alunos submetidos ao processo de intervenção pedagógica com uso de jogo de regras apresentaram melhora na qualidade verbal de suas argumentações.

PALAVRAS-CHAVE: acentuação gráfica; jogo de regras; intervenção pedagógica; tomada de consciência.

INTRODUÇÃO

Dados oficiais do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP, 2007) e resultados da aplicação da Prova Brasil (SAEB, 2005) mostram o agravamento do desempenho dos alunos em língua escrita, ao final da primeira etapa do ensino fundamental. O desempenho insatisfatório dos alunos pode ser explicado, entre outros aspectos, pela ineficiência das metodologias de ensino de língua portuguesa que vêm sendo utilizadas pelas escolas (BRASIL, 1998; BATISTA, 1997; TRAVAGLIA, 1996).

De acordo com Travaglia (1996), as concepções de linguagem, leitura e gramática adotadas por muitos professores fundamentam-se em um método tradicional de ensino de língua portuguesa, não cedendo espaço à atividade de reflexão. Pesquisas anteriores (Cezar et al., 2006) salientam que no ensino de acentuação gráfica é preciso esclarecer as particularidades da linguagem oral e da linguagem escrita, bem como justificar que a

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia. Departamento de Teoria e Prática da Educação (DTP)/ Universidade Estadual de Maringá – UEM, Maringá – PR. Bolsista do Programa de Bolsas de Iniciação Científica do PIBIC/CNPq-UEM. ppg_nayra@hotmail.com

² Mestranda do curso de pós-graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá. Maringá /PR.

³ Professora do Departamento de Teoria e prática da Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Maringá. Doutora em Educação/UNICAMP.

ortografia trata-se de uma convenção social necessária para estabelecer-se a comunicação universal.

A utilização de jogo de regras como recurso didático pedagógico, segundo a literatura especializada (MACEDO, 2000 e BRENELLI, 1996), apresenta-se como uma das formas mais promissoras para a aprendizagem escolar, em vista de seus benefícios para o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos indivíduos. Diante dessas considerações, o presente estudo tem por objetivo mostrar os resultados da aplicação de um jogo de regras sobre tonicidade e acentuação gráfica, em um contexto de intervenção pedagógica.

MATERIAL E MÉTODOS

Fizeram parte da pesquisa 10 alunos da 4ª e 5ª séries do ensino fundamental de uma escola pública de Maringá, divididos em dois quintetos homogêneos (cinco de cada série) quanto ao desempenho médio no teste de Avaliação de Dificuldades de Aprendizagem em Escrita – ADAPE (SISTO, 2002).

Os sujeitos selecionados foram submetidos a um processo de intervenção pedagógica dividido em quatro sessões de uma hora e meia cada, perfazendo uma carga horária total de seis horas. O recurso didático pedagógico utilizado foi o jogo de regras “Acentolândia”, criado pelas pesquisadoras, que apresenta vocábulos isolados cuja regra de acentuação gráfica deve ser elucidada.

Para coleta de dados foi aplicado um teste contendo dois exercícios sobre tonicidade e acentuação gráfica (balão e ditado de palavras), elaborado em projeto de iniciação científica anterior (CEZAR, 2006), e realizadas entrevistas individuais utilizando o método clínico piagetiano, gravadas em áudio e transcritas posteriormente para análise. Ambos foram aplicados antes e após a intervenção pedagógica, com o intuito de verificar a ocorrência de melhoria de desempenho com o uso de jogos sobre acentuação gráfica, envolvendo o processo de tomada de consciência.

Durante as sessões de intervenção pedagógica atentamos para dois aspectos, um epistemológico e o outro lingüístico. Sob o ponto de vista epistemológico foi analisado o processo de tomada de consciência relativo à resolução da tarefa de acentuação gráfica. Do ponto de vista lingüístico, as similaridades e as diferenças da língua falada e a língua escrita presentes nas verbalizações dos sujeitos (CAGLIARI, 2002; MORAIS, 2000).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados mostram que a quantidade de acertos e erros dos alunos se manteve praticamente a mesma na reaplicação dos exercícios de tonicidade e acentuação gráfica propostos. Na qualidade verbal, porém, houve melhora na argumentação dos sujeitos, cujas respostas passaram a ser mais elaboradas.

No exercício de visualização dos vocábulos (balão de palavras), a maioria dos sujeitos (40%) apresentou quantidade de acertos equivalentes a quantidade de erros (50%) no pré-teste, sendo que os acertos se deram nas palavras sem acento gráfico; no pós-teste, o número de acertos caiu – 30% obtiveram a média de 40% de acertos e 60% de erros – devido a autocorreção que os alunos faziam nas palavras, ou seja, acentuavam aqueles vocábulos que haviam deixado sem acento. No exercício do ditado, a maioria dos sujeitos (60%) apresentaram 40% de acertos e 60% de erros no pré-teste, em contrapartida, os demais alunos (40%) apresentaram uma pequena melhora na aplicação do pós-teste, atingindo a equivalência entre erros e acertos (50%).

Nas entrevistas individuais iniciavam suas explicações sobre a acentuação gráfica baseando-se na fala (conhecimento automatizado) ou na memória visual, mas depois conseguiam fazer a associação com as regras apreendidas durante a aplicação do jogo.

Foi percebido que ao conceituar acentuação gráfica, por exemplo, um dos sujeitos que antes alegava ser “as palavras que você acentua”, passou a responder que eram “os acentos das palavras, mas não são todas as palavras que tem acento, precisa saber a regra”. O vínculo entre linguagem oral e escrita pode ser percebido quando justificam ter acentuado uma palavra pela pronúncia, no caso da palavra MÁGICA, por exemplo, “acentuei se não ia ficar **MAGICA**,” pronunciando mais forte a penúltima sílaba “GI”.

CONCLUSÃO

A intervenção pedagógica teve como foco central investigar a possibilidade de modificação dos conceitos nas tarefas de tonicidade e acentuação gráfica por meio do uso de jogos de regras.

Os resultados apresentados pelos alunos mostram, no pré-teste, a reprodução de uma confusão entre os conceitos de oralidade e escrita. Esses dados vão ao encontro dos dados oficiais (SAEB/INEP) segundo os quais os alunos apresentam um domínio de língua portuguesa que não corresponde ao esperado pela série em que se encontram. Nesse caso, embora os alunos freqüentem a 4ª e 5ª série apresentam um desempenho correspondente à séries anteriores nas quais o conteúdo de acentuação gráfica não foi ensinado de forma sistemática. Percebe-se que os alunos após a submissão da intervenção pedagógica com uso de jogo de regras apresentaram uma melhora em seu conceito sobre acentuação gráfica (convenção social) e sílaba tônica (fala) nas atividades de acentuação gráfica proposta no jogo em questão.

Os dados obtidos no pós-teste sugerem a ocorrência de melhoria na compreensão das regras de acentuação gráfica, observadas na argumentação por parte dos alunos quando se solicitou a justificativa dos conceitos nas entrevistas individuais. Os dados quantitativos não sofreram modificação significativa, uma vez que o conhecimento anterior que os sujeitos possuíam sobre acentuação gráfica – confusão conceitual entre sílaba tônica e acento gráfico – encontra-se automatizado, não sendo possível modificá-lo em um curto período de tempo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Língua Portuguesa**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para se pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas: Papyrus, 1996.

CAGLIARI, L.C. **Alfabetização & Lingüística**. 10. ed. São Paulo: Scipione, 2002.

CEZAR, K.P.L.C; CALSA, G.C; ROMUALDO, E.C. **Intervenção Pedagógica sobre acentuação gráfica no ensino fundamental**. Relatório Semestral de iniciação científica. Maringá. 2006.

INEP/ INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS. Informe de resultados do SAEB 1995, 1997 e 1999. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2002.

MORAIS, A.G. **Ortografia: Ensinar e aprender**. 4ª ed. São Paulo: Ática, 2002.

MACEDO, L., PETTY, A. L. S. e PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SISTO, F. Dificuldade de aprendizagem em escrita: um instrumento de avaliação (ADAPE). In: SISTO, F (orgs.). **Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico**. 2. ed. São Paulo: Vozes, 2002.

TRAVAGLIA, L. C. **Gramática e Interação: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º Graus**. São Paulo: Cortez, 1996.