

**CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO CRICARÉ  
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,  
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

**LUIZ GUSTAVO CARDOSO MARTINS**

**JOGOS DIDÁTICOS NA APRENDIZAGEM ORTOGRÁFICA  
DE ESTUDANTES NA MODALIDADE EJA EM UMA  
ESCOLA MUNICIPAL DE CARIACICA/ES**

**SÃO MATEUS-ES**

**2023**

LUIZ GUSTAVO CARDOSO MARTINS

JOGOS DIDÁTICOS NA APRENDIZAGEM ORTOGRÁFICA DE ESTUDANTES  
NA MODALIDADE EJA EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CARIACICA/ES

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciência, Educação e Tecnologia.

**Área de Concentração:** Ciência, Tecnologia e Educação.

**Linha de Pesquisa:** Educação e Inovação.

**Orientadora:** Prof. Dra Mariluz Sartori Deorce

SÃO MATHEUS-ES

2023

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Centro Universitário Vale do Cricaré – São Mateus – ES

M386j

Martins, Luiz Gustavo Cardoso.

Jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES / Luiz Gustavo Cardoso Martins – São Mateus - ES, 2023.

87 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2023.

Orientação: prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mariluz Sartori Deorce.

1. Jogos educativos. 2. Educação de Jovens e Adultos (EJA). 3. Língua portuguesa – Ortografia e soletração. 4. Aprendizagem de adultos. 5. Cariacica - ES. I. Deorce, Mariluz Sartori. II. Título.

CDD: 374.012

Sidnei Fabio da Glória Lopes, bibliotecário ES-000641/O, CRB 6ª Região – MG e ES

**LUIZ GUSTAVO CARDOSO MARTINS**

**JOGOS DIDÁTICOS NA APRENDIZAGEM ORTOGRÁFICA DE  
ESTUDANTES NA MODALIDADE EJA EM UMA ESCOLA  
MUNICIPAL DE CARIACICA/ES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação, do Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovado em 17 de novembro de 2023.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente



MARILUZA SARTORI DEORCE

Data: 22/11/2023 17:02:27-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Dr.<sup>a</sup> Mariluz Sartori Deorce**

**Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC)**

**Orientadora**

Documento assinado digitalmente



MARCIA MOREIRA DE ARAUJO

Data: 26/11/2023 18:52:23-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Dr.<sup>a</sup> Márcia Moreira de Araújo**

**Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC)**

Documento assinado digitalmente



DIONES AUGUSTO RIBEIRO

Data: 23/11/2023 06:57:00-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Dr. Diones Augusto Ribeiro**

**Instituto Federal do Espírito Santo (IFES)**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por ter me dado forças, sabedoria, saúde, conhecimento e não ter deixado eu desanimar, sem ele seria impossível chegar até aqui. Cada etapa concluída desse trabalho não seria possível, toda honra e glória ao senhor.

À minha família, estimada esposa Thamyres e maravilhoso filho Luiz Paulo, vocês, sem dúvidas, fazem parte dessa conquista.

Aos nossos ilustres professores do Centro Universitário Vale do Cricaré, em especial, professor, Dr. Marcus Antônio da Costa Nunes.

Ao Centro Universitário Vale do Cricaré por ter nos proporcionados esse maravilhoso curso de mestrado com estrutura organizacional impecável e, o mais importante, profissionais excelentes.

À escola “Valdici Alves Baier”, por não obstar o andamento da pesquisa, por gostar da proposta da pesquisa, por incentivar o trabalho, colaborando no que era necessário, sem essa parceria não seria tão satisfatório os resultados.

Aos estudantes, público alvo da pesquisa, sem eles não seria possível chegar até aqui, foram muito solícitos, exemplares no desenvolvimento das atividades, todos participaram, colaborando com a coleta de dados.

Em especial, agradeço à Professora Mariluz Sartori Deorce, minha orientadora, por não ter deixado eu desanimar, sempre me incentivando, excelente pessoa e profissional, sempre disposta e solícita, sem contar no rico material de apoio. Professora, obrigado por sua colaboração, paciência e sabedoria.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, colaboraram para essa pesquisa.

## RESUMO

Essa pesquisa tem como objetivo compreender como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de Língua Portuguesa dos estudantes da EJA. Trata-se da temática: Jogos Didáticos na Aprendizagem Ortográfica de Estudantes na Modalidade EJA em uma Escola Municipal de Cariacica/ES. Para alcançar esse objetivo, foi feita a abordagem desse tema, onde a discussão central é saber de que forma os jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica dos alunos da EJA. Para tanto, o estudo fundamenta-se nas ideias de: Piaget (1976); Freire (1987 / 1996); Bardin, (2004); Gomes, (2014); Brasil, BNCC (2017); Kishimoto (2010, 2012, 2017); Kelm e Dias (2017); Monteiro e Mezzaroba (2019); Oliveira (2023, entre outros trabalhos e autores que serviram como base para a pesquisa. A metodologia abordada foi de caráter qualitativa de cunho participante, as análises dos dados foram feitas por meio de questionários, ditados, roda de conversa e aplicação dos jogos. Cita-se, também, a metodologia bibliográfica que serviu de base teórica. Os resultados encontrados na pesquisa foi possível compreender a importância e benefícios dos jogos educacionais no ensino-aprendizagem; conhecer os aspectos sociais dos estudantes da EJA por meio de um questionário social; identificar as dificuldades ortográficas por meio de um ditado aplicação, propôs ao final da pesquisa construir um caderno de jogos educacionais com várias atividades sobre o conteúdo ortográfico, escolhidos após a análise dos questionários feitos pelos estudantes e após a aplicação dos jogos onde os professores e alunos colaboraram com a escolha por meio da participação a ser desenvolvido para auxiliar o professor de Língua Portuguesa a trabalhar de forma dinâmica e prática explorando os jogos e o lúdico no ensino ortográfico em turmas do Ensino Fundamental II, EJA.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos, ortografia, aprendizagem e Educação de Jovens e Adultos.

## ABSTRACT

This research aims to understand how the use of educational games can contribute to the spelling learning of Portuguese by EJA students. The theme is: Didactic Games in the Spelling Learning of Students in the EJA Modality in a Municipal School in Cariacica/ES. To achieve this objective, this topic was approached, where the central discussion is to know how educational games can contribute to the spelling learning of EJA students. To this end, the study is based on the ideas of: Piaget (1976); Freire (1987 / 1996); Bardin, (2004); Gomes, (2014); Brazil, BNCC (2017); Kishimoto (2010, 2012, 2017); Kelm and Dias (2017); Monteiro and Mezzaroba (2019); Oliveira (2023, among other works and authors that served as the basis for the research. The methodology addressed was of a qualitative nature with a participatory nature, data analysis was carried out through questionnaires, dictations, conversation circles and application of games. Cites the bibliographic methodology that served as a theoretical basis was also used. The results found in the research made it possible to understand the importance and benefits of educational games in teaching-learning; to know the social aspects of EJA students through a social questionnaire; to identify the spelling difficulties through a dictation application, proposed at the end of the research to build a notebook of educational games with various activities on spelling content, chosen after analyzing the questionnaires made by the students and after the application of the games where teachers and students collaborated with the choice through participation to be developed to help the Portuguese language teacher to work in a dynamic and practical way exploring games and play in spelling teaching in Elementary School II, EJA classes.

**Keywords:** Didactic games, spelling, learning and Youth and Adult Education.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
1.1	UMA VIDA E SEUS DESAFIOS.....	8
1.2	A PESQUISA E SEU CONTEXTO.....	10
1.3	ESTRUTURA DA PESQUISA.....	12
1.4	JUSTIFICATIVA .....	13
<b>2</b>	<b>DIÁLOGO COM A PESQUISA DA ÁREA.....</b>	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>15</b>
3.1	EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.....	21
3.2	EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS X APRENDIZAGEM.....	22
3.3	LÚDICO NO AMBIENTE ESCOLAR.....	23
3.4	JOGOS ORTOGRÁFICOS NA EJA.....	25
3.5	OS JOGOS COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM.....	28
<b>4.</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>30</b>
4.1	A PESQUISA .....	30
4.2	PESQUISA QUALITATIVA.....	32
4.3	PESQUISA BIBLIOGRÁFICA .....	33
4.4	LOCAL DA PESQUISA .....	33
4.5	ETAPAS DA PESQUISA.....	34
4.5.1	ANÁLISE DAS TURMAS DA EJA, FUNDAMENTAL II E APLICAÇÃO DE QUESTIONÁRIO.....	34
4.5.2	DIAGNÓSTICO DO CONHECIMENTO ORTOGRÁFICO POR MEIO DO DITADO.....	42
4.5.3	JOGOS ORTOGRÁFICOS DESENVOLVIDOS FRENTE ÀS DIFICULDADES ENCONTRADAS NO DITADO.....	44
4.6	RESULTADOS PRELIMINARES.....	48
4.6.1	RESULTADO APRESENTADO NA COMPARAÇÃO DO DITADO ORTOGRÁFICO ANTES E DEPOIS DOS JOGOS .....	48
4.7	PRINCIPAIS DIFICULDADES APRESENTADAS PELOS ESTUDANTES.....	51
4.8	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS OBTIDOS NA PESQUISA.....	52
<b>5</b>	<b>PROPOSTA EDUCACIONAL .....</b>	<b>53</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>54</b>



7	REFERÊNCIAS.....	56
---	------------------	----

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 UMA VIDA E SEUS DESAFIOS 1

Sou de uma família de 7 filhos, sempre fui ensinado que os estudos eram uma chance de vencer na vida, meus pais não chegaram a concluir o ensino primário, porém sabiam que a educação era fundamental, nesse sentido sempre fizeram de tudo para que eu pudesse concluir o ensino básico, além disso conversavam muito comigo a respeito do que a educação poderia me proporcionar.

Sempre estudei na rede pública, em uma época onde se comprava todo o material escolar, inclusive uniforme, do contrário não poderia permanecer estudando, pensando assim, dentro de uma família humilde, reconheço que devo honrar minha vida acadêmica por todo esforço que fizeram.

Na minha família, sou o primeiro a ter um curso superior, a ideia de iniciar uma graduação começou logo no terceiro ano do ensino médio, quando voltei meus olhares para os concursos militares, nesses as matérias com maiores pesos eram português e matemática, nesse ensejo escolhi estudar letras para entender mais sobre e talvez passar nesses concursos. Todavia, no decorrer da graduação comecei a gostar de estar em sala de aula, vi que lecionar era e é algo que poderia me trazer muito conhecimento, além de uma boa carreira profissional, pensando assim, voltei meus olhares para a sala de aula.

Comecei minha trajetória na graduação em letras português e inglês um ano após o término do ensino médio, em 2007, não foi uma tarefa fácil, pois tinha que trabalhar para arcar com as despesas em casa e custear o curso de letras, inclusive reprovei no último ano do ensino médio (2006) por faltas. Porquanto que passei a trabalhar durante à noite, mas no ano corrente consegui a aprovação.

---

<sup>1</sup> Na introdução, buscou-se escrever na 1ª pessoa por se tratar da trajetória pessoal do pesquisador.

Cursei minhas graduações todas em escolas privadas, sendo uma em letras português/inglês (2011) e a outra em pedagogia (2014) não era fácil pagar as mensalidades, contudo com ajuda dos amigos, irmãos e minha ilustre patroa a qual era dona de uma gráfica que trabalhei por 8 anos consegui concluir os estudos e em 2011 estava formado, licenciado.

A partir desse momento busquei me aperfeiçoar fazendo pós-graduação na área educacional, sendo uma pós em Alfabetização e Letramento na EJA e outra em Educação especial, ambas no ano de 2012 e dessa forma comecei a lecionar no ano de 2013 pela prefeitura de Guarapari. Foi um ano muito bom, de muita experiência, onde pude trazer a teoria para prática. Em 2014 comecei minha jornada de 7 anos consecutivos na educação prisional- Viana ES, intercalando com prefeitura de Cariacica e Serra.

Aproximadamente no ano de 2017 iniciei os estudos na Faculdade Multivix- Cariacica / Direito, e como de costume segui até o fim, não foi fácil, porque saía da Serra para vir estudar em Cariacica, mas hoje sou advogado e já atuo na área do direito criminal. Motivo pelo qual saí do sistema prisional e passei a dar aula tanto no Estado como na Prefeitura, porém fora dele. Sendo que atuo como professor de inglês e português.

Ao longo dessa jornada de trabalho a gente vai observando muitas coisas e uma delas é a qualificação ou formação profissional que fazem muita diferença. A formação acadêmica não acompanha o desenvolvimento das ferramentas tecnológicas, de ensino, recursos midiáticos etc. Ou seja mesmo que haja esses recursos ainda me vejo preso ao como fazer, utilizar e para que usar e o mestrado aparece como um meio de aprendizagem e formação para enfrentar essas situações, além trazer uma posição de destaque na vida profissional. Pois o ensino requer inovação, conhecimento didático, tecnológico e interdisciplinar.

Nesse sentido fiz o processo seletivo pelo Centro Universitário Vale do Cricaré, no ano de 2022, em março começamos essa nova jornada de sucesso onde estou aprendendo muito com o corpo docente, muitas estratégias já desenvolvidas como é o caso da educação empreendedora, educação e as ferramentas tecnológicas onde nos proporciona colocar o aluno no centro dessa discussão, ele passa a ter voz e ao

professor caber entender que o ensino tem que ter sentido na vida deles ainda mais como se trata da modalidade EJA. Em outras palavras estou aprendendo a inovar na educação, com o pouco que tenho e possuo consigo fazer algo brilhante e significativo.

## 1.2 A PESQUISA E SEU CONTEXTO

Esta pesquisa vislumbra-se em desenvolver e discutir um conteúdo muito importante para o desenvolvimento do ensino na modalidade EJA, trata-se do ensino de ortografia por meio de alguns jogos didáticos. Ressalta-se que a motivação desse estudo se deu a partir da observação na aplicação de atividades de língua portuguesa, onde os alunos demonstraram muito desinteresse, cansaço e dificuldade, assim, trata-se do conteúdo de língua portuguesa, ora visto pelos alunos como algo de muita dificuldade, assim, mais especificamente a ortografia atrelada à escrita.

De acordo com a BNCC - Base Nacional Comum Curricular (2017) Cabe ao professor, como mediador e motivador, criar um ambiente onde a criança se sinta prazer em realizar as atividades. Nesse sentido, o Art. 37, da referida lei, preconiza que a educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos nos ensinos fundamental e médio na idade própria e constituirá instrumento para a educação e a aprendizagem ao longo da vida (BRASIL, 2016).

Parágrafo 1º Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames (BRASIL, 2016).

Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação de Jovens e Adultos (Parecer CNE/CEB 11/2000 e Resolução CNE/CEB 1/2000) - devem ser observadas na oferta e estrutura dos componentes curriculares dessa modalidade de ensino, estabelece que: Como modalidade destas etapas da Educação Básica, a identidade própria da Educação de Jovens e Adultos considerará as situações, os perfis dos estudantes, as

faixas etárias e se pautará pelos princípios de equidade, diferença e proporcionalidade na apropriação e contextualização das diretrizes curriculares nacionais e na proposição de um modelo pedagógico próprio (DCN- BRASIL, 2000).

Os DCNS norteiam as funções da EJA, quais sejam: reparadora, significa não só a entrada no circuito dos direitos civis pela restauração de um direito negado: o direito a uma escola de qualidade, mas também o reconhecimento daquela igualdade ontológica de todo e qualquer ser humano (DCN- BRASIL, 2000).

Equalizadora, vai dar cobertura a trabalhadores e a tantos outros segmentos sociais como donas de casa, migrantes, aposentados e encarcerados. A reentrada no sistema educacional dos que tiveram uma interrupção forçada seja pela repetência ou pela evasão (DCN- BRASIL, 2000).

Qualificadora, mais do que uma função permanente da EJA que pode se chamar de qualificadora. Mais do que uma função, ela é o próprio sentido da EJA. Ela tem como base o caráter incompleto do ser humano cujo potencial de desenvolvimento e de adequação pode se atualizar em quadros escolares ou não escolares (DCN- BRASIL, 2000).

Conforme a Constituição Federal de 1988:

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1998).

Com isso, levando em consideração o cenário da EJA que em suma é formado por alunos trabalhadores e também aqueles que já se ocupam de outras demandas diárias, nesse intuito partir do ensino tradicional para esses estudantes torna o ensino muito desmotivador (DCN- BRASIL, 2000).

Dessa forma, o trabalho pretende desenvolver a temática: Uso dos Jogos Didáticos na Aprendizagem Ortográfica de Estudantes na Modalidade EJA em uma escola Municipal de Cariacica/ES. Nessa breve pesquisa, estudará um pouco sobre o contexto histórico da EJA, público alvo, dificuldades apresentadas na disciplina de

língua portuguesa e de que forma os jogos didáticos podem contribuir para o ensino ortográfico na EJA.

Neste sentido, conforme salienta Monteiro e Mezzaroba (p. 171): “ [...] enquanto o tema é o objeto da pesquisa, o problema é o questionamento, a dúvida sobre um determinado aspecto deste objeto [...]”. Dessa maneira, o problema de pesquisa busca responder a seguinte pergunta: de que forma os jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica dos alunos da EJA?

É tentando responder a essa pergunta que a presente pesquisa segue para uma análise aprofundada na temática diretamente com o público-alvo. Esse foi o pressuposto que moveu a realização desta pesquisa, que tem como objetivo geral: Compreender como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de língua portuguesa dos estudantes da EJA.

Para alcançar o desenvolvimento de objetivo maior, fixamos outros objetivos específicos, os quais estão assim delineados:

- A) Descrever o perfil social dos estudantes da EMEF “VALDICI ALVES BAIER” do Ensino Fundamental II, modalidade EJA;
- b) Identificar as principais dificuldades ortográficas na língua portuguesa;
- c) Aplicar e Analisar as principais contribuições dos jogos didáticos utilizados na aprendizagem ortográfica dos estudantes do ensino fundamental II na modalidade EJA.
- d) Construir um produto educacional em forma de um caderno com jogos educacionais partir dos resultados alcançados na pesquisa com exercícios, como proposta para os professores aplicarem em sala de aula para o ensino de ortografia.

### 1.3 ESTRUTURA DA PESQUISA

Por conseguinte, diante do que se ressaltou até aqui a pesquisa se divide em cinco capítulos, a saber: a introdução com a trajetória pessoal do pesquisador, o contexto, os objetivos e a justificativa. O 2º capítulo é apresentado um diálogo com a pesquisa

da área, trazendo um levantamento, nos últimos cinco anos, sobre os trabalhos acerca do uso dos jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA.

O 3º capítulo configura-se como uma revisão de literatura no contexto do ensino ortográfico na EJA. Como base nos trabalhos selecionados por meio do levantamento feito tanto no site da CAPES quanto no GOOGLE ACADÊMICO. Discorrendo sobre temas como o ensino ortográfico na EJA, trazendo alguns dos jogos mais utilizados para o ensino de ortografia na modalidade citada. Configurando-se como uma revisão de literatura.

No 4º capítulo apresenta detalhadamente a perspectiva metodológica escolhida para desenvolvimento da pesquisa, como se deu e onde a coleta para a produção e análise dos resultados, detalhando sobre a escola em análise, além da descrição das atividades e intervenções realizadas para obter os resultados e com base nessa análise e resultados será produzido um produto educacional que possa ajudar no ensino de ortografia por meio dos jogos didáticos.

No capítulo 5 serão apresentadas as considerações finais, reforçando os meios de realização da pesquisa, o lugar onde foi realizada, primando pelos objetivos da pesquisa, pelos jogos didáticos mais usuais para o ensino de ortografia na EJA e seus resultados alcançados, além das referências, dos anexos e apêndices.

#### 1.4 JUSTIFICATIVA

O projeto de pesquisa se justifica, pois, partindo de um olhar na modalidade de ensino EJA, notou-se uma tremenda dificuldade e desinteresse em relação ao conteúdo de língua portuguesa, tal como ortografia impactando na escrita, a princípio viu-se que esses fatores se dão pelo cansaço que esses alunos apresentam devidos suas demandas diárias, como trabalhos e outros afazeres domésticos. Nesse ensejo é necessário romper com o ensino tradicional e inovar, uma vez que o conteúdo ortográfico vem atrelado à escrita e ambos são de tremendas importâncias.

Dessa forma a pesquisa propõe-se a discutir essa temática propondo um caderno de atividades visando também atividades extraclasse, levando em consideração que tanto o bingo como palavras cruzadas são atividades que exploram o lúdico do aluno propiciando maior interesse, concentração e raciocínio, fatores que podem tornar o ensino mais significativo na vida desses estudantes e a aula menos tradicional.



## CAPÍTULO 2: DIÁLOGO COM A PESQUISA DA ÁREA

Essa pesquisa trata-se de uma dissertação com o título: uso dos jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA, para tanto neste capítulo observou-se temas e resumos com a proximidade desenvolvida na pesquisa em questão. Visto que, além corroborar para o embasamento teórico vislumbra a importância dos estudos na área.

Sabe-se da importância de trabalhar com os conteúdos, mas na EJA deve-se ter um cuidado diante da diversificação de saberes, idades e propósitos em sala de aula, assim atrelando as diferentes situações com a importância dos conteúdos, o bingo ortográfico e as palavras cruzadas surgem como um bom método de ensino para trabalhar na EJA. Nesse sentido, por meio do levantamento no banco de dados da Plataforma Capes e no Google Acadêmico, conforme tabelas abaixo, selecionou-se produções acadêmicas possíveis para o aporte teórico nessa pesquisa.

Tabela 1 - Quantitativos de Pesquisas na CAPES com base nos descritores

<b>Descritores</b>	<b>CAPES (Banco eletrônico) Total de Pesquisas Encontradas</b>	<b>CAPES (Banco eletrônico) Registros de Doutorado, Mestrado e Mestrado Profissional</b>	<b>PERÍODOS 2016 a 2022</b>
Palavras Cruzadas	32433	30.719	1.976
Bingo Ortográfico na Educação de Jovens e Adultos	760910	737709	184355
EJA	2652	2589	1.389
Soletação	1443714	1414746	137856

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Tabela 2 - Quantitativos de Pesquisas no GOOGLE ACADÊMICO com base nos descritores

<b>Descritores</b>	<b>GOOGLE ACADÊMICO (Banco eletrônico) Total de Pesquisas Encontradas</b>	<b>GOOGLE ACADÊMICO (Banco eletrônico) Registros de Doutorado, Mestrado e Mestrado Profissional</b>	<b>PERÍODOS 2015 a 2022</b>
Palavras Cruzadas	157.000	17.600	15.700
Bingo Ortográfico	3.530	583	1.810
EJA	680.000	15.200	76.400
Soletação			

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Ressalta-se que diante das pesquisas realizadas, tanto no site do Google Acadêmico quanto no portal de teses e dissertações da Capes notou-se que nesse último o quantitativo de pesquisas encontradas, em suma, é superior em relação ao da Capes. Nesse ensejo oito pesquisas com proximidade à temática da presente dissertação, sendo um artigo científico e sete dissertações entre mestrados e doutorados, foram selecionadas com intuito de colaboração dessa dissertação.

Tabela - Produções acadêmicas utilizadas

<b>DESCRITORES</b>	<b>TRABALHOS ALIADOS À PROPOSTA DA PESQUISA</b>	<b>AUTORIA/ANO</b>	<b>NATUREZA DO TRABALHO</b>	<b>DEMAIS DESCRITORES</b>
<b>PALAVRAS CRUZADAS</b>	PALAVRAS-CRUZADAS: UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DA LÍNGUA MATERNA	KELLY EUNICE FERREIRA DA SILVA OLIVEIRA 2017	DISSERTAÇÃO MESTRE EM LETRAS UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO CAMPUS GARANHUNS	PALAVRAS CRUZADAS FERRAMENTA DIDÁTICA LETRAMENTO
<b>BINGO ORTOGRÁFICO NA EJA</b>	EFEITOS DO USO DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA E JOGOS PARA O ENSINO DA ORTOGRAFIA	CINTHIA EPITÁCIO DA SILVA 2017	DISSERTAÇÃO MESTRADO EM EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO CENTRO DE EDUCAÇÃO	SEQUÊNCIA DIDÁTICA JOGOS DOMÍNIO ORTOGRÁFICO EXPLICITAÇÃO VERBAL
	EXPLORANDO JOGOS DE LÍNGUA PORTUGUESA COMO INSTRUMENTOS FACILITADORES NA ALFABETIZAÇÃO DE JOVENS E	AISLAN RAFAEL LEMOS ROLIM 2017	DISSERTAÇÃO MESTRE LINGUÍSTICA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA	ALFABETIZAÇÃO EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS JGOS EDUCACIONAIS

	ADULTOS DO CAMPO			
<b>SOLETRAÇÃO PARA APRENDIZAGEM ORTOGRÁFICA</b>	O APRENDIZADO DE REGRAS MORFOLÓGICAS DE ORTOGRAFIA: A EVOLUÇÃO DAS CRIANÇAS E OS EFEITOS DE INTERVENÇÕES DIDÁTICAS COM O USO DE JOGOS	TARCIANA PEREIRA DA SILVA ALMEIDA  2018	DISSERTAÇÃO DOUTORADO EM EDUCAÇÃO  UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO CENTRO DE EDUCAÇÃO	ORTOGRAFIA  REGRAS MORFOLÓGICAS  JOGOS DE ORTOGRAFIA
<b>,EJA – ENSINO DE JOVENS E ADULTOS</b>	POR UMA PEDAGOGIA DIALÉTICA PARA A EJA: CONTRIBUIÇÕES A PARTIR DE VIGOTSKI E PAULO FREIRE	RITA DE CÁSSIA BALIEIRO RODRIGUES  2021	DISSERTAÇÃO DOUTORADO EM EDUCAÇÃO  UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS FACULDADE DE EDUCAÇÃO – PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO	FORMAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS  FORMAÇÃO DE CONCEITOS CIENTÍFICOS  DIALOGICIDADE  VIGOTSKI.  PAULO FREIRE

Fonte: Elaborado pela autor (2023)

Na dissertação que trata do assunto “palavras-cruzadas: uma estratégia didática para o ensino da língua materna” desenvolvida por KELLY EUNICE FERREIRA DA SILVA OLIVEIRA, fortalece o estudo para essa pesquisa, pois traz uma reflexão e estratégia acerca do uso de jogos com palavras cruzadas como ferramenta didático-pedagógica. A autora usa o método de comparação de atividades antes e depois da intervenção, o que de fato é o que busca a presente dissertação.

Oliveira (2017) ressalta a importância do uso das palavras-cruzadas como instrumento didático capaz de interferir positivamente na ampliação do conhecimento da língua, fugindo do ensino tradicional, o conteúdo por meio das palavras cruzadas conforme salienta a autora é uma forma de superar os possíveis entraves no processo de ensino-aprendizagem, torna-se então um ensino mais atraente e dinâmico.

Assim, observou-se que essas duas pesquisas analisadas trazem a questão do romper com o ensino tradicional, tratando da questão do ensino ortográfico por meio do bingo, jogos e palavras cruzadas, uma forma de torna a aula e o ensino mais atraente, não somente, porém traçando métodos de comparação para que se possa mensurar a evolução da aprendizagem em cada turma. Em meio a esse entendimento, levando em consideração o ensino na EJA e suas especificidades atreladas às rotinas diárias compreende-se essa importância em se trabalhar os conteúdos de uma forma significativa, lúdica e prazerosa, conforme demonstrado nas pesquisas em comento.

Com isso, na dissertação de mestrado, com a temática “Efeitos do uso de sequência didática e jogos para o ensino da ortografia” de Cinthia Epitácio da Silva pode-se refletir o ensino de ortografia de forma lúdica, por meio de jogos que nesse caso pode-se citar o bingo ortográfico, aliando-se a proposta da pesquisa visto que a autora utiliza-se de formas distintas de intervenção, começa com o ditado, estabelecendo um diagnóstico ortográfico para então aplicar a sequência didática e jogos (SILVA, 2017).

Nessa pesquisa denominada “Explorando jogos de língua portuguesa como instrumentos facilitadores na alfabetização de jovens e adultos do campo, estudo realizado por Aislan Rafael Lemos Rolim (2017) tem como propósito apresentar o resultado do uso de jogos de alfabetização como uma estratégia de ensino visando à alfabetização de Jovens e Adultos do Campo, interessante nessa pesquisa é o trabalho direto aos alunos do EJA.

Outro aspecto similar ao que a pesquisa propõe é a comparação do antes e depois das intervenções, no que diz respeito à aplicação do conteúdo por meio da ludicidade, nesse campo a temática em questão é o bingo ortográfico, como citado nesse trabalho de Rolim (2017) e Silva (2017) onde o foco consta na realização de atividades

ortográficas de formas diversificadas e interativas por meio do lúdico e mensuração de aprendizagem através da comparação de atividades antes realizadas. Enfim, as pesquisas buscam trabalhar o conteúdo ortográfico de forma que se torne atraente, e para essa finalidade o meio lúdico é a opção chave que ambas utilizam.

Dessa forma, na dissertação de Tarciana Pereira da Silva Almeida (2018), ainda no campo da ortografia, trabalhada de forma lúdica e diversificada dentro da temática da soletração, a pesquisa: O aprendizado de regras morfológicas de ortografia: a evolução das crianças e os efeitos de intervenções didáticas com o uso de jogos, Almeida (2018) busca uma reflexão a respeito dos jogos ortográficos e quais são os efeitos desse recurso. Apesar dessa pesquisa ser voltada para o ensino fundamental e não EJA, o objetivo citado traz uma semelhança com a dissertação visto que os métodos utilizados para alcançar os objetivos podem ser readequados para aplicação na EJA, demonstrando tal relevância.

Dentro de campo da soletração, esse trabalho tem uma finalidade em comum com a proposta da pesquisa que é o fortalecimento da escrita ortográfica por meio de diferentes formas lúdicas de ensino, visando o interesse para um conteúdo que faz parte do dia a dia, trazendo maneiras e métodos que rompem com o tradicional.

A pesquisa intitulada “Por uma pedagogia dialética para a EJA: contribuições a partir de Vigotski e Paulo Freire” de Rita de Cássia Balieiro Rodrigues presa em analisar a formação de conceitos científicos mediada pela dialogicidade, discutindo e compreendendo as contribuições de Vigotski e de Paulo Freire para a Educação de Jovens e Adultos (EJA), Rodrigues (2021). Além disso, traz conceitos e teorias fundamentais a respeito do público da EJA.

A exemplo pode citar o conhecimento que esse aluno já traz consigo, aliás, diversos saberes que não devem ser perdidos e sim incorporados ao ensino, também pode citar a dialogicidade onde o aluno participa, interage, e também tanto professor como estudantes são os sujeitos do conhecimento, seres que aprendem um com o outro.

As duas pesquisas escolhidas no campo da EJA serão importantíssimas, pois reforça o intuito dessa dissertação uma vez que presa pelos conteúdos trabalhados de forma

significativa, menos teoria, mais ludicidade, jogos e estratégias pedagógicas, levando em consideração os conhecimentos prévios que o aluno da EJA traz consigo, além de outros fatores diários dos alunos exigindo que o ensino na EJA seja diferenciado.

Essas pesquisas concluíram que o ensino da ortografia pode ser trabalhado de uma forma lúdica, dinâmica, interativa onde o professor dá voz ao aluno para que ele seja o protagonista nessa relação professor /aluno. As atividades precisam romper com o tradicional, os conteúdos não devem ficar de lado e sim trabalhados de uma forma mais prazerosa, levando em consideração o significado desse ensino na vida desses alunos. Assim, frente ao exposto, entende-se que cada pesquisa elencada traz uma abordagem importante para nossa dissertação, embora os descritores sejam diferentes eles se complementam em razão da sua objetividade, voltado ao desenvolvimento e habilidades ortográficas trabalhadas por diferentes estratégias.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - EJA

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos (Parecer CEB nº 11/2000), em concordância com a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, apontam três funções como responsabilidade da EJA: reparadora (restaurar o direito a uma escola de qualidade); equalizadora (restabelecer a trajetória escolar); qualificadora (propiciar a atualização de conhecimentos por toda a vida).

Atualmente a idade mínima para frequentar a EJA é 15 (quinze) anos para o Ensino Fundamental, e 18 (dezoito) para o Ensino Médio. No Art. 22 LDB 9.394/1996, está prevista a Educação de Jovens e Adultos – EJA, classificada como parte integrante da Educação Básica.

De acordo com a BNCC - Base Nacional Comum Curricular (2017) Cabe ao professor, como mediador e motivador, criar um ambiente onde a criança se sinta prazer em realizar as atividades. Nesse sentido, o Art. 37, da referida lei, preconiza que a educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos nos ensinos fundamental e médio na idade própria e constituirá instrumento para a educação e a aprendizagem ao longo da vida (BRASIL, 2016).

A educação de jovens e adultos é uma modalidade ensino muito importante para a sociedade, pois em meio a tantas dificuldades que as pessoas enfrentam diariamente, ela veio para atender a uma parcela social que precisa trabalhar, tomar conta da família ou aos que não puderam em outrora concluir seus estudos, conforme SOARES, 1996:

Educação de jovens e adultos é antiga. Surge para atender à parcela significativa da população que não conseguiu e não consegue concluir o ensino fundamental na idade escolar, nos cursos, diurnos. Ela é fruto d exclusão da desigualdade social. São mandatários da educação de jovens e adultos aqueles que não tiveram acesso à

escola na idade própria. Os que foram reprovados, os que evadiram, os que precisavam suar para auxiliar sua família, (SOARES, 1996, p.28).

Vale ressaltar também os alunos que por vários fatores são desistentes ou reprovados, então a EJA é para todos que ao completarem 15 anos, conforme portaria do MEC, e não estão na série adequada. Complementarmente a isso, Carvalho et. Al (2020) defendem que:

Os alunos da EJA trazem na bagagem concepções político-sociais que devem ser respeitadas e os conteúdos teórico-conceituais de seus currículos considerados e aplicados de forma diferenciada dos que são ofertados aos alunos do ensino regular, matriculados em idade apropriada (Carvalho et. Al, p. 8. 2020)

Assim um multiverso de conhecimento na EJA demanda das disciplinas uma diferenciação na aplicação de determinados conteúdos pois são alunos adolescentes, adultos e idosos, assim demanda atividades que atenda a todos e de forma prazerosa, estimulante e significativa.

### 3.2 EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS X APRENDIZAGEM

Segundo Freire (1996) é bom que o professor esteja aberto às indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos. Juntos na construção do conhecimento, pois, “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção [...]” (FREIRE, 1996, p. 25).

Nesse sentido é preciso respeitar a leitura de mundo do educando, reconhecer a historicidade do saber, o caráter histórico da curiosidade, desta forma, recusando a arrogância cientificista, assume a humildade crítica, própria da posição verdadeiramente científica (FREIRE, 1996, p. 63).

Ensino de Língua Portuguesa na educação de Jovens e adultos é muito importante, pois trata de um público que não teve possibilidade de estudar na idade correta, alunos com muitas reprovações e que estão a décadas sem frequentar uma escola, assim o conteúdo de português acaba se tornado muito difícil, pois as regras acabam



desconstruindo o que já foi estabelecido na vivência desses alunos tornando o ensino chato e insignificante. Sendo assim, conforme salienta (GOMES et.al, 2014, p.10):

Todavia, tratando da realidade de ensino do EJA o que se vê são desvalorizações do modo como é conduzido o EJA e a forma como se tenta adequar sua realidade aos parâmetros curriculares que já estão postos em todo o país. Portanto é necessário romper com tais paradigmas e reconhecer que o EJA tem peculiaridades importantes e que devem ser respeitadas. (GOMES et.al, 2014, p.10).

Logo é preciso que nessa modalidade EJA, em especial, rompa-se com o tradicionalismo respeitando o conhecimento prévio do aluno na medida em que se passa a inserir o conteúdo normativo em atividades relacionadas à realidade do aluno. A boniteza da prática docente se compõe do anseio vivo de competência do docente e dos discentes e de seu sonho ético. Não há nesta boniteza lugar para a negação da decência, nem de forma grosseira nem farisaica. Não há lugar para puritanismo. Só há lugar para pureza (Freire, 1996, p. 49).

Freire (1996) nos afirma que, antes de tudo, para que se tenha uma aula dinâmica é preciso que o educador estimule a curiosidade dos educandos, fazendo com que desperte o interesse de perguntas, o querer conhecer a respeito do tema, assim a aula não será cansativa, mas sim agradável, o ensinar deve ser testemunhado à ética do educador.

### 3.3 LÚDICO NO AMBIENTE ESCOLAR

De acordo com a BNCC – Base Nacional Comum Curricular (2017) ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

Freire (1996) nos afirma que, antes de tudo, para que se tenha uma aula dinâmica é preciso que o educador estimule a curiosidade dos educandos, fazendo com que desperte o interesse de perguntas, o querer conhecer a respeito do tema, assim a aula não será cansativa, mas sim agradável.

Rau (2007, p. 51) apoia alegando que “o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento.” Ou seja, a escola deve priorizar, em seu projeto político pedagógico, o desenvolvimento de atividades que privilegiem o lúdico (MARINHO, 2007, p.91).

De acordo com Santos (2011) a ludicidade é uma necessidade do ser humano, independentemente da idade. Na aplicação dos jogos didáticos, foi possível ter essa observação que os autores mencionaram, pois todos participavam, interagiam, sentavam em duplas e não reclamavam do que era proposto.

Logo, o autor enfatiza a importância do papel dos educadores, que na sala de aula devem fazer da ludicidade um dos principais eixos norteadores de sua prática pedagógica (MARINHO, 2007, p.91). Os jogos, eles têm um papel importantíssimo, não é apenas uma brincadeira, eles proporcionam aulas mais dinâmicas, despertando e estimulando os estudantes a interagir uns com os outros, que pode ser entendido segundo Antunes (2005) ao dizer que: a brincadeira é capaz de estimular a memória, desenvolver a linguagem. Cita-se o soletrando, atividade onde os estudantes precisam soletrar, desenvolvendo assim, o falar em público.

Como ressalta Machado (2003, p.37): “Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos.”

Podemos dizer que a criança, quando brinca e joga, também treina para um melhor convívio social, pois aprende a cumprir regras, trabalhar em grupo, conhecer e desafiar limites, ao mesmo tempo em que melhora sua agilidade e perspicácia diante das situações que aparecem durante as brincadeiras e jogos (MARINHO, 2007, p.85).

O que pode ser melhor entendido conforme WEISS O orientador deve mostrar às crianças a possibilidade de adaptar e readaptar determinado material aos projetos: se um tipo não for encontrado, procurar alguma maneira de adaptá-lo, ou então escolher outro (WEISS, 1989, p. 33).

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente. Assim também ocorre com as crianças, elas mostram que são dotadas de criatividade, imaginação e inteligência. Desenvolvem capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, concentração e outras habilidades psicomotoras (MALUF, 2004, p. 21).

Conforme Kishimoto ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens (KISHIMOTO, 2010, p.01).

### 3.4 JOGOS ORTOGRÁFICOS NA EJA

Conforme KISHIMOTO (2002, p.26) “o Jogo é de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo [...]. A Educação de Jovens e Adultos é marcada pelo multiverso de saberes, expectativas, culturas, entre outros. Dessa forma conforme menciona a autora Kishimoto a adaptação é um fator essencial nessa diversidade, com isso o jogo um instrumento de grande valia nesse cenário.

Nesse sentido, MALUF a participação do adulto nas brincadeiras com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, podendo também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras (MALUF, 2004, p.30). O que é confirmado nas palavras de Santos (2011) ao dizer que: “A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. Ou seja, é o desenvolvimento de um conteúdo que faz parte do dia a dia dos alunos, de suma importância, cujo ensino está sendo feito de forma lúdica, cativante.

O que pôde ser facilmente comprovado na aplicação do bingo ortográfico visando estimulá-los e despertá-los para as tarefas, mexendo com a parte lúdica e a concentração, uma vez que já comprovados em outros trabalhos que os conteúdos

quando transformados em jogos, brincadeiras se tornam mais atraentes e menos cansativos, pois segundo Kelm e Dias (2017): “Comprovou-se desta forma, que a utilização de recursos pedagógicos como os jogos são bem recebidos pelos alunos, pois o ato de brincar é uma característica humana.”

Oliveira (2017) ressalta a importância do uso das palavras-cruzadas como instrumento didático capaz de interferir positivamente na ampliação do conhecimento da língua, fugindo do ensino tradicional, o conteúdo por meio das palavras cruzadas é uma forma de superar os possíveis entraves no processo de ensino-aprendizagem.

O conteúdo ele pode ser trabalhado por meio de palavras cruzadas independente de idade ou matéria, assim se encaixando também para Jovens e adultos, como demonstrado é um mecanismo que prende a atenção do aluno além de provocar estímulos, algo que o ensino na EJA deve propiciar. o que se complementa em Para Piaget (1976: “[...] os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.”

Logo desenvolver as atividades de língua portuguesa por meio de palavras cruzadas visa enriquecer ainda mais o ensino para esses alunos. Diante do cenário de desinteresse e dificuldades motivados pelo cansaço e rotina diária urge a necessidade de transformar os conteúdos em atividades dinâmicas, prazerosas ou tentar, assim fazê-las (Kelm e Dias, 2017, p.1). Nesse sentido, trabalhar com a Educação de Jovens e Adultos é pensar a todo tempo em algo novo, pois é um público diferenciado em idades, objetivos e em suma já são profissionais trabalhadores.

Com isso é fundamental que a rotina desses alunos seja levada em consideração na hora do planejamento. Nesse intuito trabalhar com o bingo ortográfico visa estimulá-los e despertá-los para as tarefas, mexendo com a parte lúdica e a concentração, uma vez que já comprovados em outros trabalhos que os conteúdos quando transformados em jogos, brincadeiras se tornam mais atraentes e menos cansativos, pois segundo Kelm e Dias:

Comprovou-se desta forma, que a utilização de recursos pedagógicos como os jogos são bem recebidos pelos alunos, pois o ato de brincar é uma característica humana, uma necessidade interior da criança, já que é um meio de prazer, diversão e construção de conhecimento. Conclui-se, ainda, que muitos alunos carecem de atividades diversificadas e descontraídas em sua rotina escolar, visto que são raros os casos de professores que utilizam os jogos como um processo educativo (KELM E DIAS, 2017, p.1 ).

Pensar a parte lúdica nas disciplinas é algo necessário visto que são poucos os professores que exploram essa potencialidade, nesse percurso o bingo ortográfico pode ser utilizado como um mecanismo didático em sala e extraclasse conforme mencionado, visto que é um meio de prazer pois trabalha o conteúdo com a parte lúdica, tornando o ensino de ortografia menos cansativo e mais estimulante.

O uso de palavras cruzadas já é demonstrado em alguns trabalhos como um meio eficaz de se trabalhar os conteúdos, assim a proposta dessa pesquisa é desenvolver muitas outras atividades voltados ao ensino de língua portuguesa, em especial à ortografia, nesse sentido, conforme menciona HAMZE, essas atividades estimulam os alunos a pensarem e podem ser trabalhadas em todas as matérias. Assim Hamze preconiza que:

A utilização das palavras cruzadas em sala de aula tem por finalidade desenvolver entre outras habilidades a de estimular a memória. Ao fazer uso da palavra cruzada, não devemos nos preocupar com uma idade apropriada para se fazer o exercício. Pode ser usado desde a educação infantil, pois o uso dessa ferramenta pedagógica enriquece o vocabulário dos educandos, além de auxiliar na compreensão das várias disciplinas. A utilização de palavras cruzadas é feita em todas as disciplinas, inclusive em matemática, (HAMZE, 2022, p.1).

Conforme mencionado, o conteúdo ele pode ser trabalhado por meio de palavras cruzadas independente de idade ou matéria, assim se encaixando também para Jovens e adultos, como demonstrado é um mecanismo que prende a atenção do aluno além de provocar estímulos, algo que o ensino na EJA deve propiciar. Logo

desenvolver as atividades de língua portuguesa por meio de palavras cruzadas visa enriquecer ainda mais o ensino para esses alunos.

### 3.5 OS JOGOS COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM

Kishimoto e Freyberger (2012), defendem o conhecimento trazido pelo estudante ao adentrar à escola, cabendo ao professor respeitar essa vivência, por ora é carregada de traços culturais, vivências estéticas, traços sociais e práticas do cotidiano. Dessa forma, os jogos ortográficos foram elaborados levando em consideração palavras que não se distanciassem do contexto do aluno da EJA. Pois é nas brincadeiras pode se ampliar o saber das crianças em muitas áreas do conhecimento (Kishimoto e Freyberger, 2012),.

Conforme Moratori:

Jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (MORATORI, PAG. 7).

Segundo VYGOTSKY, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (Vygotsky, 1989).

MORATORI (2003 P. 14): O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora. Sendo assim, os jogos não devem ser visto como apenas uma brincadeira para gastar energias das crianças, mas como meios propícios ao desenvolvimento intelectual (Piaget 1976).

Segundo FORTUNA (2012, p. 24), “[...] a brincadeira deve ter intencionalidade: o problema de fazer do jogo um modo de ensinar e aprender, inserindo-o em um projeto, é que muito facilmente pode-se escorregar para a atividade dirigida”.

Nesse sentido, MALUF (2006) relata que o lúdico pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes (MORATORI,2003 P. 14).

## 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

### 4.1 A PESQUISA

A presente pesquisa foi de natureza qualitativa, do tipo participante que conforme Richardson (1999), a observação pode ser participante ou seja, o observador busca tornar-se um membro do grupo. Onde o professor, mediador, observa seu objeto de estudo e se coloca em contato direto com o meio investigado (MONTEIRO E MEZZARROBA, 2019). E cada resultado está imerso em um campo infinito de relações e processos que o afetam, nos quais o problema inicial se multiplica em infinitos eixos de continuidade da pesquisa” (GONZÁLEZ REY, 2005, p. 72, Apud FERREIRA, 2020).

A observação é um método de análise visual que consiste em se aproximar do ambiente natural em que um determinado fenômeno ocorre, visando chegar mais perto da perspectiva dos sujeitos investigados. Ou seja, a partir de uma abordagem dialógica a partir da vivência de mundo dos educandos (FREIRE, 1987) possa-se trabalhar o conteúdo ortográfico, colher as informações e avaliar os estudantes por meio das intervenções pedagógicas, observações e participações.

Esse tipo de pesquisa é um processo permanente na produção de conhecimentos, os resultados são momentos parciais, integrando-se constantemente com novas perguntas e abrindo novos caminhos, nos quais o problema inicial se multiplica em infinitos eixos de continuidade da pesquisa, onde o problema se faz cada vez mais complexo, conduzindo a zonas de sentido do estudado (González Rey, 2005, apud FERREIRA, 2020).

Para conhecer os aspectos sociais dos estudantes da EJA, foi realizado um questionário social e um diagnóstico por meio ditado ortográfico, será feita análise para determinado fim que a pesquisa se propõe, entender a real dificuldade dos estudantes e partindo desse, elaborar os jogos didáticos e suas devidas intervenções. Pois a pesquisa qualitativa é uma propriedade de idéias, coisa e pessoas que permite que sejam diferenciadas entre si de acordo com suas naturezas (MONTEIRO E MEZZARROBA, 2019).



Nesse sentido, ressurgem a relevância de entender mais sobre o público da EJA, levando em consideração todos os fatores já citados. Com isso será realizada uma produção de questionário para que se conheça alguns dos aspectos sociais desses alunos da EJA. Para Richardson (1999), geralmente os questionários cumprem duas funções, ou seja, descrevem características e medem determinadas variáveis de um grupo. Quando ao tipo de pergunta, os questionários podem ser classificados em questionários de perguntas fechadas, de perguntas abertas e que combinam ambos os tipos de perguntas.

Nesse sentido partindo de uma tarefa, um ditado ortográfico será analisado sobre as dificuldades e potencialidades desses alunos das turmas de ensino fundamental II, EJA. Para que possa ser feita as intervenções pedagógicas de forma lúdica através de alguns dos jogos ortográficos, extraídos por meio de uma revisão de literatura que visa analisar as principais contribuições e jogos didáticos utilizados para a aprendizagem de ortografia (MORETTI, 2020).

A partir das explicações de BARDIN (2004), o presente estudo constituirá-se de três etapas básicas, a saber:

- 1) Pré-análise: em que foram definidos o tema, o referencial teórico, os objetivos, a metodologia, bem como a coleta dos dados secundários;
- 2) Análise descritiva que evidenciará a organização e descrição dos dados coletados, envolvendo a codificação por meio da classificação (intensidade e direção de ideias) e categorização (definição de categorias a serem trabalhadas);
- 3) Interpretação inferencial: compreensão dos fenômenos a partir dos materiais teóricos e empíricos, busca de respostas às questões de pesquisa levantadas, verificação de contradições e, por fim, realização das conclusões.

A pesquisa proporcionou a criação de jogo ortográficos e evidenciou aqueles que deram certos ou errados para tais fins de potencialidade, destacando a metodologia e didática, tecendo considerações e inovações utilizadas para a aplicação dos jogos e por meio de um caderno didático com jogos e dicas ortográficas que possam contribuir com um ensino dinâmico e atrativo. Possibilitando, assim, um olhar crítico e descritivo

sobre o público-alvo, propiciando, dessa forma, material para coleta de dados e produto educacional.

## 4.2 PESQUISA QUALITATIVA

Denzin e Lincoln (2006) destacam que o pesquisador qualitativo acredita que tem melhor condição de se aproximar da perspectiva do ator por meio da entrevista e da observação direta [...]. Outro aspecto indica que os pesquisadores qualitativos acreditam que descrições ricas do mundo social são valiosas.

Segundo Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

Seguindo essa linha de raciocínio, Vieira e Zouain (2005) afirmam que a pesquisa qualitativa atribui importância fundamental aos depoimentos dos atores sociais envolvidos, aos discursos e aos significados transmitidos por eles. Nesse sentido, esse tipo de pesquisa preza pela descrição detalhada dos fenômenos e dos elementos que o envolvem.

Ao discutir as características da pesquisa qualitativa, Creswel (2007, p. 186) chama atenção para o fato de que, na perspectiva qualitativa, o ambiente natural é a fonte direta de dados e o pesquisador, o principal instrumento, sendo que os dados coletados são predominantemente descritivos.

Seguindo essa linha de raciocínio, Richardson (1999, p. 102) destaca que "o objetivo fundamental da pesquisa qualitativa não reside na produção de opiniões representativas e objetivamente mensuráveis de um grupo; está no aprofundamento da compreensão de um fenômeno social por meio de entrevistas em profundidade e análises qualitativas da consciência articulada dos atores envolvidos no fenômeno". Por esse motivo, a validade da pesquisa não se dá pelo tamanho da amostra, como na pesquisa quantitativa, mas, sim, pela profundidade com que o estudo é realizado.

### 4.3 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Para a fundamentação do trabalho, adotou-se o tipo bibliográfico, visto que tudo parte da intuição e da curiosidade do pesquisador, mas ele utiliza procedimentos para validar suas hipóteses ou não, ou seja, depois de consultar livros, artigos científicos, teses e sites, procura-se estabelecer um diálogo entre os autores da área para com o assunto abordado, (MORETTI, 2020), pois só assim será possível compreender sobre o objeto de estudo de forma mais abrangente e conceitual, partindo de outros estudiosos e sites que tratam do assunto.

Onde a pesquisa buscará por trabalhos que já aplicam os jogos como forma de ensino ortográfico para que depois de selecionados possam ser aplicados no contexto EJA com suas devidas adaptações. Com isso, será demonstrado o domínio das informações que já estudou e coletou. Buscando o apoio do conhecimento já produzido na área ou que seja aplicável a ela. (MONTEIRO E MEZZARROBA, p. 179, 2019). Ou seja, é a utilização de materiais que vão servir como base teórica e científica. Sendo assim, o referencial teórico segue embasado em: relatos, artigos, livros, publicações em sites, revistas e etc.

### 4.4 LOCAL DA PESQUISA

Essa é a foto da escola: EMEF “VALDICI ALVES BAIER” onde a pesquisa foi realizada. Localizada à rua: Alfredo Couto Teixeira – bairro, Antônio Ferreira Borges, Cariacica- ES, identificada abaixo por meio da figura 1.

A escola Municipal de Ensino Fundamental, VALDICI ALVES BAIER, localizada em Areinha- Cariacica, recebeu este nome em homenagem a Professora Valdici e foi finalmente inaugurada em 16 de Junho de 2007. A escola funciona hoje em três turnos (matutino, vespertino), com mais de 700 alunos frequentando, atendendo ao Ensino Fundamental até o 7º ano. Valdici era diretora do Sindicato dos Trabalhadores em Educação Pública do Espírito Santo (SINDIUPES) e professora de Educação Física formada pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Uma profissional competente, empenhada na luta por uma educação de qualidade que foi brutalmente assassinada em Maio de 2006 (BAIER, 2009).

Figura 1- Escola Valdici Alves Baier



EMEF VALDICI ALVES BAIER

Conforme mencionado, a escola foi inaugurada em 2007, tendo menos de 20 anos de existência, recebendo o nome de Valdici em Homenagem à professora assassinada em 2006. Dando início às turmas de ensino fundamental até 7 anos, funcionando apenas nos dois turnos, matutino e vespertino. No presente momento a escola conta com seu funcionamento nos três turnos, sendo que no noturno opera na modalidade EJA de ensino.

#### 4.5 ETAPAS DA PESQUISA

##### **4.5.1 ANÁLISE DAS TURMAS DA EJA, FUNDAMENTAL II e APLICAÇÃO DE QUESTIONÁRIO.**

A pesquisa foi desenvolvida com os alunos das turmas de ensino fundamental II, EJA, realizada no entre os meses de AGOSTO a SETEMBRO, do presente ano, 2023, com todos os estudantes matriculados. A pesquisa foi aplicada nas 4 turmas da EJA, no 6º ano participaram 11 estudantes, no 7º ano: 12, no 8º ano: 15 e no 9º: 12, totalizando 50 alunos. Participaram da pesquisa alunos de ambos os sexos com idades variadas de 15 anos até 75.

Para tanto nessa etapa foi realizado um questionário de cunho social para melhor conhecer a realidade, tempo fora da escola, gênero, profissões, idade, entre outros assuntos relativos ao conhecimento do conteúdo ortográfico, entendimento que se confirma em Richardson (1999): geralmente os questionários cumprem duas funções, ou seja, descrevem características e medem determinadas variáveis de um grupo.

Figura 2 – apresentação do questionário aos estudantes.



Fonte: elaborada pelo autor (2023)

Nessa primeira etapa foi discutido com os estudantes sobre a pesquisa, conforme a figura, essa apresentação se deu através de uma roda de conversa, para tratar de assuntos sobre os termos resguardando o sigilo do nome e importância da ortografia no dia a dia, além conhecê-los melhor. Alguns deles questionaram sobre o tema, pois não sabia do que tratava, para tanto, após exemplos, o assunto foi ficando mais claro. Conforme FREIRE, 1996, o professor como mediador deve proporcionar esse ambiente levando o estudante a questionar, buscando essa dialogicidade e tornando a sala de aula um lugar mais significativo, onde os conteúdos vão ser elaborados com base na vivência de mundo desses estudantes da EJA.

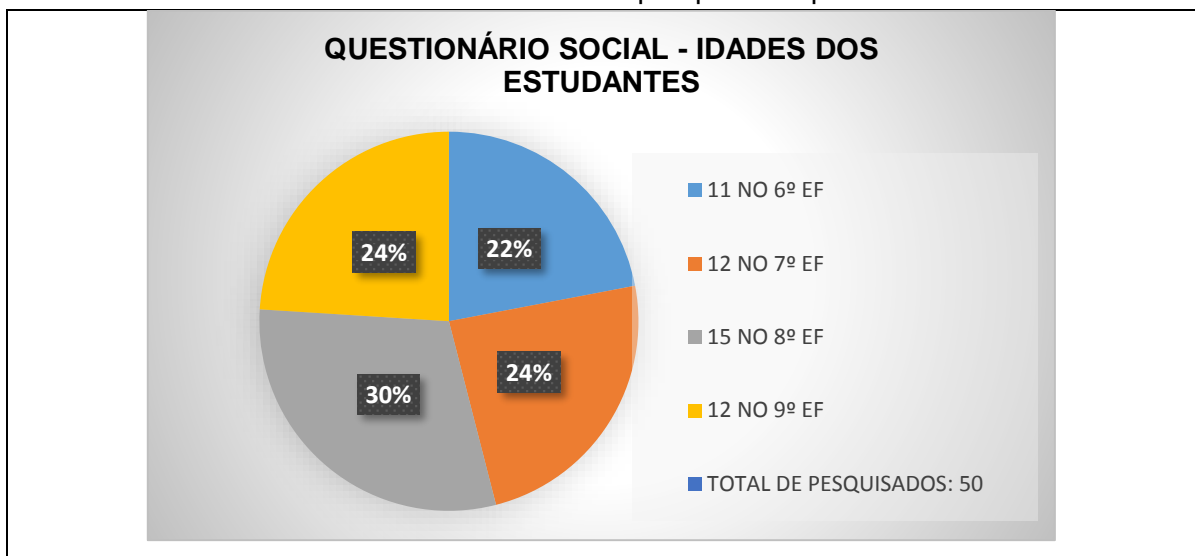
Dessa forma, por meio dessa interação foi possível tornar o conteúdo mais claro para os estudantes, onde foi possível também observar o interesse deles pela pesquisa,

pois de acordo com Freire (1996), A aprendizagem se dá com a interação social, por isso que o professor não deve desconsiderar o conhecimento desses estudantes.

Por meio, dessa introdução foi explicado sobre as perguntas no questionário que para Richardson (1999), quanto ao ao tipo de pergunta, os questionários podem ser classificados em questionários de perguntas fechadas, de perguntas abertas e que combinam ambos os tipos de perguntas, sendo esse último, adotado na pesquisa.

com isso, explicou-se as etapas da pesquisa, seu objetivo e pedido a colaboração de todos na realização do trabalho, que essa participação era fundamental para obtenção dos resultados. Seguem os dados extraídos dos pesquisados e quantificados por meio de gráficos e tabelas.

Gráfico 1 – Quantidade de pesquisados por turma

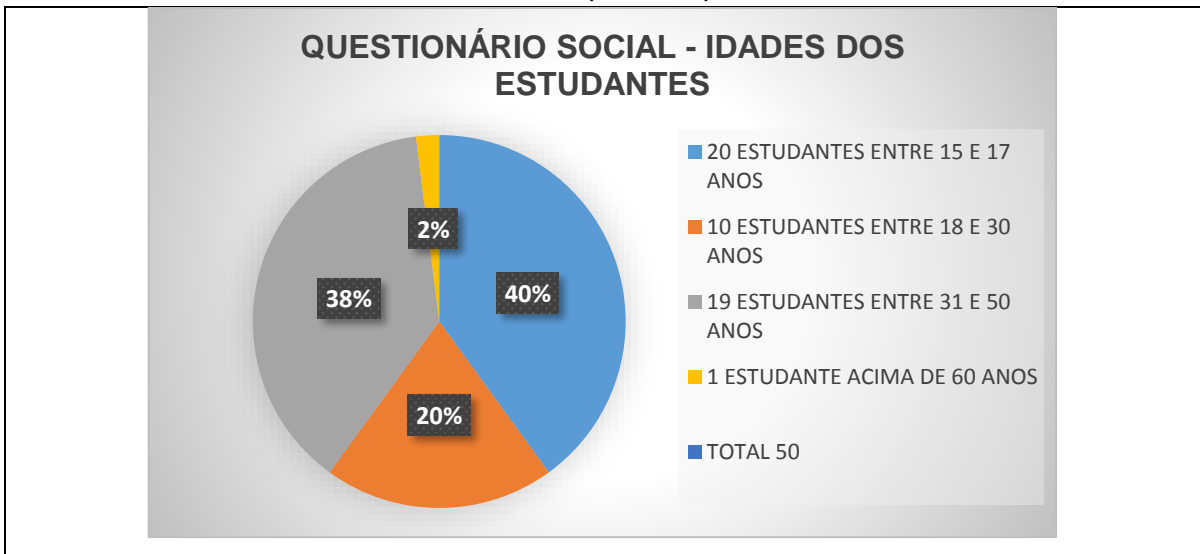


Fonte: elaborada pelo autor (2023).

O gráfico 1 trouxe a quantidade de 50 pesquisados e a quantidade por turmas, inferiu-se que o maior número de participantes são do 8º ano, com 30%.

O gráfico 2 corresponde a questão sobre a idade do pesquisado, observou-se que as cores cinza e azul estão quase empatadas, sendo predominante o número de adolescentes na EJA, com idade de 15 a 17 anos sendo acompanhado pelos adultos com idades entre 31 e 50 anos.

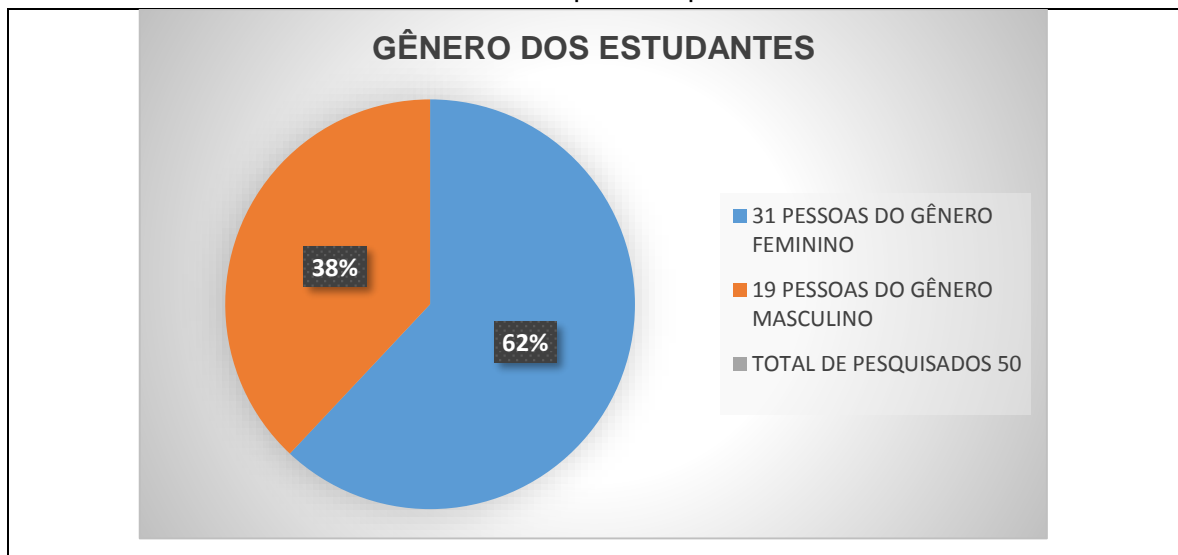
Gráfico 2 – resposta a questão 2



Fonte elaborada pelo autor (2023).

O gráfico 3 trata da identificação sobre o gênero do pesquisado, obteve-se a maioria predominantemente do sexo feminino com 62% dos estudantes. O que mostra que as mulheres são maioria nessa escola e modalidade EJA.

Gráfico 3 – resposta a questão 3



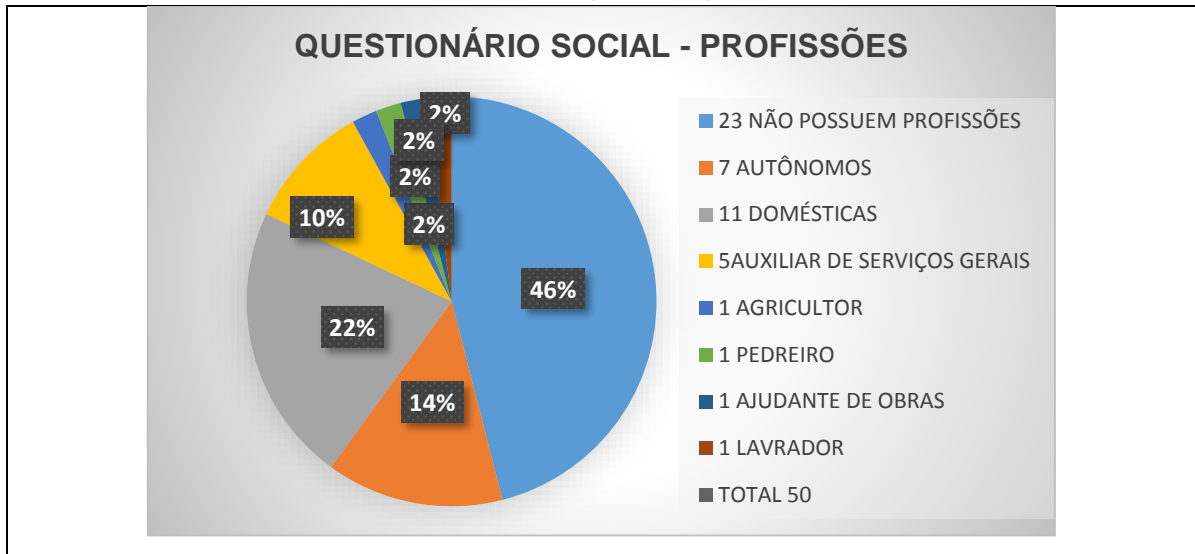
Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Perguntado sobre profissões, a grande parte dos pesquisados não possuem profissões ou se declaram estudantes, por se tratar de menores de idade. Todavia entre as profissões destacam-se o serviço doméstico ou do lar sendo a profissão mais respondida com 22% das respostas, seguida pelos autônomos e auxiliares de serviços



gerais. No entanto a pesquisa mostrou a diversificação de profissões que a EJA traz consigo, cita-se o agricultor, pedreiro, ajudante de obras e lavrador. O que reforça a ideia sobre a diversificação de conhecimentos na EJA, onde o autor Paulo Freire (1996) ressalta que o conhecimento prévio desses estudantes da EJA devem ser levados em consideração.

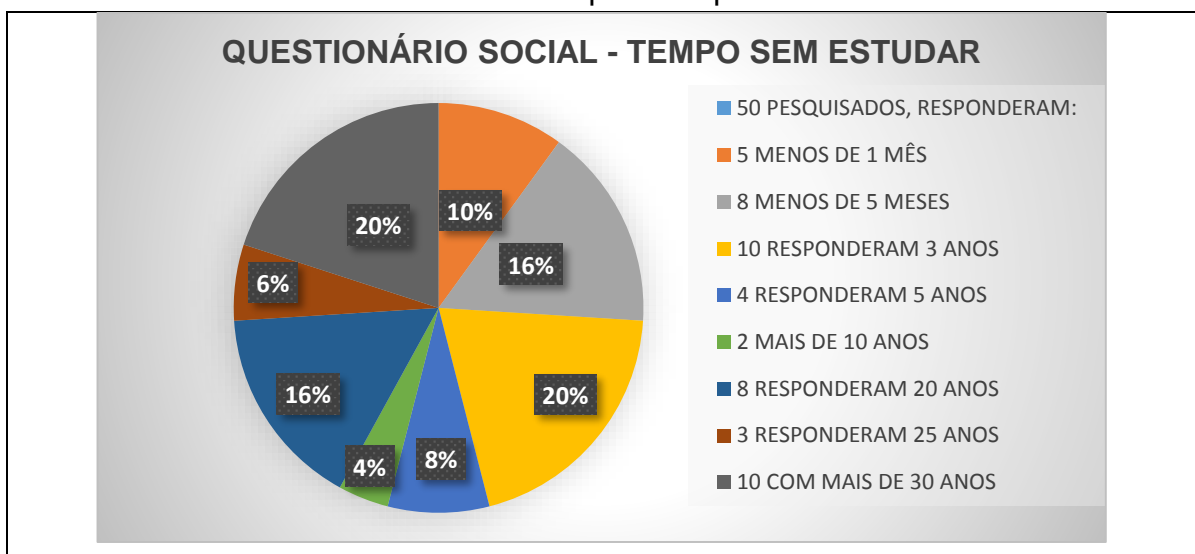
Gráfico 4 – resposta a questão 4



Fonte elaborada pelo autor (2023).

Perguntado sobre quanto sem estudar, observou-se que a metade dos estudantes estavam a menos de 10 anos sem estudar, contudo os demais pesquisados estavam cerca de 20 a 30 anos sem frequentar a sala de aula.

Gráfico 5 – resposta a questão 5



Fonte elaborada pelo autor (2023).



O que se complementa em Balsanelli, p. 2 (2012): “Educação de Jovens e Adultos – EJA tem por finalidade, proporcionar a educação básica àqueles que não tiveram condições de frequentar, por quaisquer motivos, a escola, na idade tida como correta.” Nesse sentido, a tabela 2 traz sobre a questão do retorno aos estudos, para entender sobre esses estudantes o motivo deles retornarem, independente do motivo que os fizeram retornar, o acesso à educação é direito de todos (Balsanelli, 2012).

Tabela 2 – Resposta sobre a pergunta 6:

<b>O que te fez retornar aos estudos na EJA</b>	
<b>Estudantes do 6º EF</b>	
<b>Estudante A</b>	Para ter uma profissão melhor e também terminar os estudos.
<b>Estudante B</b>	Para arrumar um trabalho, porque fui numa entrevista de emprego e me perguntaram quanto tempo estudei.
<b>Estudantes do 7º EF</b>	
<b>Estudante A</b>	Porque eu não ia mais passar de ano estudando de manhã.
<b>Estudante B</b>	Para ter uma comunicação melhor, aprender a escrever e futuramente fazer um curso técnico ou faculdade.
<b>Estudantes do 8º EF</b>	
<b>Estudante A</b>	A vontade de recuperar o tempo perdido e aprender mais.
<b>Estudante B</b>	Adiantar os estudos.
<b>Estudantes do 9º EF</b>	
<b>Estudante A</b>	Concluir os estudos, pois quero fazer um curso profissionalizante.
<b>Estudante B</b>	Fazer uma faculdade e me formar em Educação Física.

Fonte: elaborada pelo autor a partir do questionário (2023).

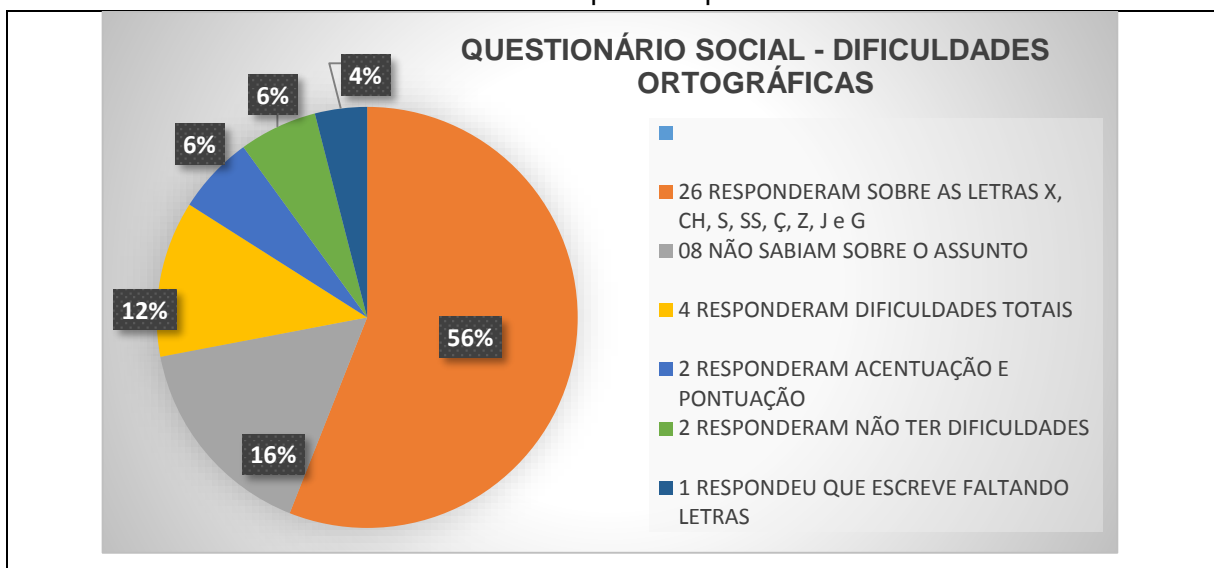
Nesses dados foram transcritas 2 respostas de cada turma. Os estudantes são identificados como A e B de cada turma.

Perguntado sobre o que te fez retornar aos estudos ou ingressar na modalidade EJA? as respostas foram diversas, destacando entre outras: terminar os estudos, ter uma vida melhor, risco de reprovação no turno regular, aprendizagem, ter uma

comunicação melhor, para ter mais oportunidades, recuperar o tempo perdido e terminar os estudos mais rápido.

Perguntado sobre as principais dificuldades ortográficas, obteve-se respostas como: dificuldades na acentuação, dificuldades em usar as letras, Z, J, G, S, X, CH, M, RR e dificuldade de escrever corretamente, alguns relataram dificuldades totais na hora de escrever, outros responderam não saber suas dificuldades.

Gráfico 6 – resposta a questão 7



Fonte elaborada pelo autor (2023).

Partindo dessas respostas os jogos ortográficos foram pensados, e dessa maneira levou-se em consideração o saber do aluno, não desconsiderando seu conhecimento prévio (FREIRE, 1996). O que se completa nas palavras de Kishimoto e Freyberger (2012), sobre o conhecimento de mundo dos estudantes cabe ao professor respeitar essa vivência, por ora é carregada de traços culturais, vivências estéticas, traços sociais e práticas do cotidiano.

Na tabela 3 traz respostas sobre a pergunta de que forma o conteúdo de ortografia poderia ser ensinado?

Obteve resposta como, passar exercícios no quadro, atividades impressas, explicando devagar com exemplos, com caça-palavras, com histórias em quadrinhos voltados às

palavras mais difíceis, com dinâmicas e uns 10 dos pesquisados responderam não saber.

Tabela 3 – Resposta sobre a pergunta 8:

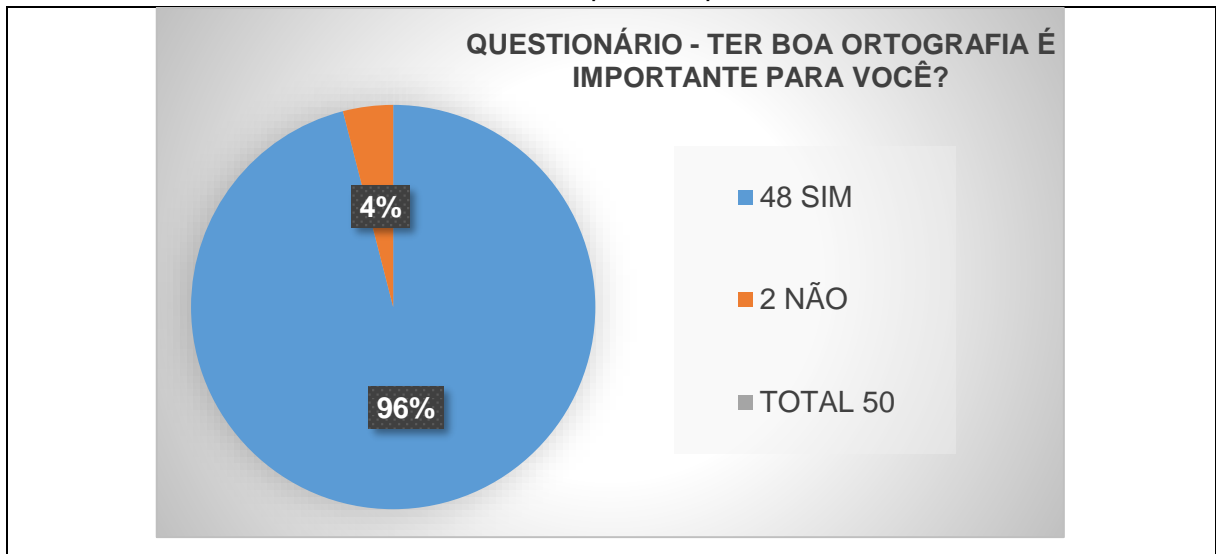
<b>De que forma o conteúdo ortográfico poderia ser ensinado?</b>	
<b>Estudantes do 6º EF</b>	
<b>Estudante A</b>	Com exercícios passados no quadro.
<b>Estudante B</b>	Com realização de dinâmicas.
<b>Estudantes do 7º EF</b>	
<b>Estudante A</b>	Com atividades impressas.
<b>Estudante B</b>	Explicando devagar com exemplos.
<b>Estudantes do 8º EF</b>	
<b>Estudante A</b>	Com atividades impressas e coloridas.
<b>Estudante B</b>	Com caça-palavras e em duplas.
<b>Estudantes do 9º EF</b>	
<b>Estudante A</b>	Com histórias em quadrinhos, visando as palavras difíceis.
<b>Estudante B</b>	Exercícios e brincadeiras.

Fonte: elaborada pelo autor a partir do questionário (2023).

Nessas respostas, observaram-se a diversidade de ideias, ou seja cada um tem sua forma de aprender, eles demonstraram de que forma gostariam de aprender esse conteúdo, por isso o diagnóstico se faz muito importante, dessa maneira a exploração do lúdico no ensino dos conteúdos devem se fazer presentes, pois observa-se esse interesse pelo lúdico nas respostas obtidas. Para obtenção desses dados as turmas foram divididas em dois grupos, por sala, e depois de roda de conversa eles escreveram a resposta em suas folhas.

Da pergunta nº.9 sobre ter uma boa ortografia é importante? Obteve-se resposta como: sim, pois irei me sentir melhor, 90% dos pesquisados responderam positivamente em relação a ter uma boa ortografia, acreditando que ter uma boa escrita é muito importante em todas as áreas da vida. Os outros 10% responderam não saber. Conforme a demonstração no gráfico 7:

Gráfico 7 – resposta a questão 9



Fonte elaborada pelo autor (2023).

#### 4.5.2 DIAGNÓSTICO DO CONHECIMENTO ORTOGRÁFICO POR MEIO DO DITADO

A pesquisa nasceu a partir de um cenário que é preciso trabalhar o conteúdo com esses estudantes, mas todavia observou-se que o método tradicional para ensino naquelas turmas era muito cansativo, trazendo dificuldades e desinteresse em sala de aula, pois copiar e marcar x na resposta correta não estava atraindo-os.

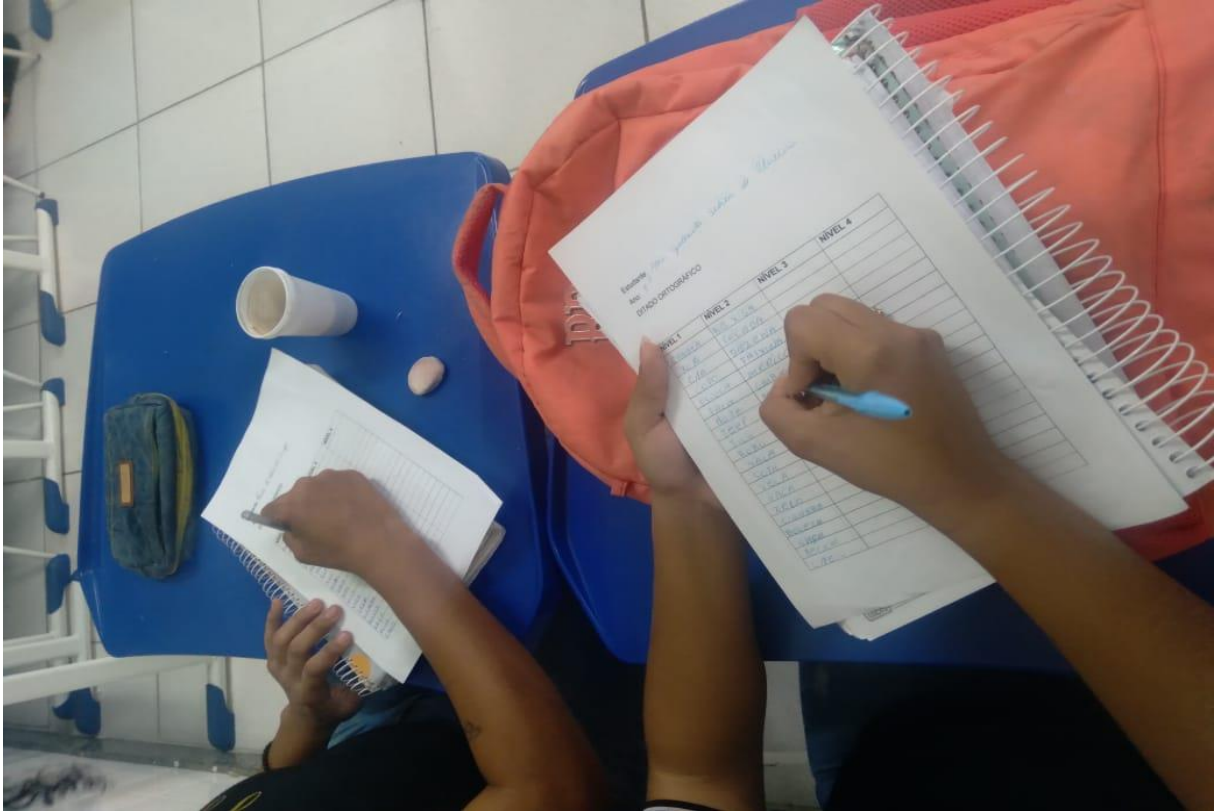
Nesse sentido foi pensado na aplicação do conteúdo ortográfico por meio dos jogos, essas atividades foram pensadas a partir de um ditado ortográfico com 80 palavras divididas em 4 níveis de dificuldades, a partir do ditado observou-se as potencialidades e dificuldades quanto à escrita delas e assim foram elaborados os jogos ortográficos, em que aplicou-se o emprego do lúdico.

As aulas tornaram-se mais dinâmicas, menos cansativas e mais atrativas. Em algumas delas foram possíveis realizar competições. Diante do exposto foi possível formular objetivos, selecionar estratégias para desenvolver a competência ortográfica (BARBEIRO, 2007).

Nesse ditado foi observado muitas dificuldades no emprego das letras X, CH, Z, S, SS, Ç, G e J. ou seja houve maior constância de erros nos níveis maiores, nível 3 e

4, onde o emprego dessas palavras são mais frequentes. Com isso, os jogos ortográficos, foram criados para esse intuito.

Figura 8 - desenvolvimento do ditado ortográfico em sala de aula.



Fonte: elaborada pelo autor (2023)

O ditado foi aplicado em sala de aula, foi feito à caneta, contou com a escrita de 80 palavras divididos em 4 níveis de dificuldades, conforme observa-se na imagem, foi elaborado em folha impressa. Esse ditado foi utilizado como meio para mensurar, lá no final, o nível de aprendizagem deles quanto ao conteúdo, assim ele foi aplicado como atividade diagnóstica, para identificar as dificuldades e potencialidades e posteriormente as atividades foram pensadas com base nessas dificuldades encontradas.

Nesse sentido, o ditado foi o primeiro e o último exercício. Ou seja, ele foi aplicado duas vezes servindo para comparar o primeiro ditado com o segundo. Em média, houve um intervalo de aplicação de um ditado para o outro de 60 dias. Participaram dessa atividade, 48 estudantes, mas ele teve que aplicado em mais de um dia para que pudesse alcançar o máximo de pessoas.

### 4.5.3 JOGOS ORTOGRÁFICOS DESENVOLVIDOS FRENTE ÀS DIFICULDADES ENCONTRADAS NO DITADO

- a) **Caça-palavras:** Essa atividade foi desenvolvida com todas as turmas do Ensino Fundamental II, com objetivo de estimular a concentração, percepção e atenção, o que se complementa nas palavras de MALUF (2004, P.21): Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvendo-se intelectualmente.

Todos os estudantes participaram, contudo para alcançar o maior número de pesquisados, essa tarefa precisou ser aplicada em mais dias. A elaboração do jogo levou em consideração as dificuldades apresentadas no ditado, com isso foi explorado o emprego das Letras X e CH, S e Z. Essas atividades puderam ser feitas em duplas, observou-se que na elaboração delas os pesquisados mantinham-se atentos, concentrados, cita-se também o silêncio, necessário para elaboração do exercício, (MALUF 2004).

Houveram-se alguns questionamentos sobre determinadas palavras, pois eles achavam que eram de um jeito quando na verdade eram escritas de outro, nesse meio tempo parava para explicação mediada pelo professor. Cita-se a palavra Xampu, os estudantes acreditavam que era escrita com SH, conforme está descrito na embalagem.

Essas tarefas contribuíram muito para o bom andamento da aula e aquisição de conhecimento, pois autores como FREIRE (1996) defendem essa aproximação das palavras com o dia a dia do aluno da EJA sendo propício à aprendizagem, ressalta ainda a importância de estimular a curiosidade desses alunos, despertando o interesse em perguntar e questionar durante a aula, fator ensejador para uma aula dinâmica e atrativa Freire (1996). Conforme observa-se na figura seguinte, onde os estudantes realizaram a atividade de forma individual ou em dupla, conforme preconiza: KISHIMOTO E FREYBERGER (2012).





teve duas tabelas. Para premiação foram feitos pequenos brindes, contendo copos e chocolate. Eles gostaram muito, após a aplicação desse bingo muitos questionaram quando teria novamente, conforme observa-se na foto, a imagem da realização da atividade.

Figura 10: Aplicação do bingo ortográfico



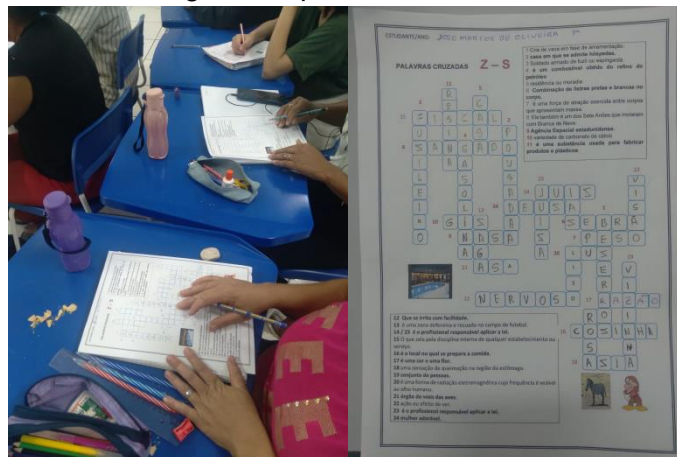
Fonte elaborada pelo autor (2023).

b) **Palavras cruzadas:** com objetivo de estimular o raciocínio, a concentração, a memorização da escrita e entender o significado das palavras, foi realizada a tarefa denominada acima, os estudantes puderam fazer em duplas, ou fazer a atividade de forma individual, pois conforme defendem os autores KISHIMOTO E FREYBERGER, 2012, o professor deve respeitar o direito de brincar sozinho.

Além disso, foi possível consultar a internet para elaboração e compreensão, todos os participantes gostaram da atividade, pois a concentração foi constante e a cada resposta encontrada, observava-se o semblante de felicidade, que independente de idade mostrou que os estudantes necessitam dessas atividades tratam o conteúdo de forma lúdica (SANTOS 2011). Conforme a figura:



Figura 11: palavras cruzadas



Fonte: elaborada pelo autor (2023)

c) **Soletrando:** com objetivo de estimular a pronúncia, a escrita correta das palavras, a concentração, desenvolvendo a aula de forma prazerosa, dinâmica e atrativa (MALUF. 2004); o soletrando foi a última atividade da pesquisa realizada, contou com a participação de 40 estudantes. A atividade foi dividida por nível, onde o aluno só poderia avançar para o nível posterior se conseguisse soletrar corretamente as palavras sorteadas. Essas palavras foram colocadas dentro de copos com a descrição do nível, assim a cada fase era utilizado um copo diferente com palavras diferentes, as palavras visavam a escrita das letras, C, Ç, CH, X, S, SS, Z, G, e J.

Figura 12- soletração



Fonte: elaborada pelo autor (2023).

Todos os estudantes foram avaliados no nível alcançado, sendo que dos 40 apenas 6 conseguiram passar do 4º nível, um resultado bom, pois sabe-se da dificuldade que a ortografia representa dentro das escolas, esses 6 que passaram por todos os níveis foram premiados. Os participantes gostaram muito, à medida que iam passando de nível ficavam ansiosos para saber quando fariam novamente. Conforme a foto seguinte.

Figura 12: aplicação do soletrando



Fonte elaborada pelo autor (2023).

Por fim, os jogos ortográficos foram bem recebidos, notou-se a plena participação dos envolvidos, as aulas ficaram mais dinâmicas, menos cansativas, as conversas paralelas diminuíram, denotando concentração e empenho nos jogos.

## 4.6 RESULTADOS PRELIMINARES

### 4.6.1 RESULTADO APRESENTADO NA COMPARAÇÃO DO DITADO ORTOGRÁFICO ANTES E DEPOIS DOS JOGOS.

O ditado ortográfico foi a primeira atividade realizada, servindo como avaliação diagnóstica para construção das atividades posteriores, nessa foto que será identificada como sendo de uma aluna A, essa estudante escreveu as 80 palavras divididas em 4 níveis, como observa-se no primeiro nível houve apenas um erro, no segundo, três erros, no terceiro nível 4 erros e no quarto nível 11 erros. Nesse sentido, na medida em que os níveis iam aumentando, aumentavam-se também as quantidades de erros.

Figura 13: ditado ortográfico estudante A

Ditado - 1ª Aplicação

NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4
caju	Besiga	sigla	Amorox
chichu	cacado	aculderx	vitax
chá	Dezema	atouso	exceatx
espe	fascina	partagem	acocaçãox
escala	médico	Xadrez	substido
faca	Umbigo	crença	discaridax
hoje	maliza	impulso	disença
jupe	charica x	champanx	enxergax
zulo	carape	exploração	exausto
Rabó x	limpeza	administração	transição
sala	lunática	empacilha	abreção
soja	pedaço	cadarço	excitaçãox
sila	cagnicho	fazenda x	arçucio x
vaca	Índice x	cadical	exclente
Zulo	mágica	paradigma	pretado
çarra	liliza	proximidade	recião x
Beiza	vácina x	premissas	vacax
caçã	cachila	pesquisa	discordo
perce	enchia	carangujax	excesso
chuo	flecha	surpresa	reflexão
1)	17	16	09

Fonte elaborada pelo autor (2023).

Essa é uma atividade selecionada que resume as dificuldades dos alunos, ou seja os níveis onde houveram mais erros foram os que possuíam o emprego das letras X, CH, Ç, SS, S, Z e Z.

Os jogos didáticos foram produzidos com a finalidade de deixar as aulas mais dinâmicas, atrativas, menos cansativas com intuito de que esses jogos possam possibilitar que esses estudantes possam memorizar mais palavras, compreendê-las e escrevê-las corretamente. Visando suas dificuldades. Para tanto, na foto seguinte, onde o ditado foi refeito pela mesma aluna A. Nesse ditado parte 2 aconteceu depois de realizados todos os jogos ortográficos, essa atividade foi realizada de forma individual, as palavras, em sua maioria, são iguais à primeira aplicação. Nesse sentido, observa-se um avanço nos dados, ou seja essa reaplicação mostra que houve uma redução na quantidade de erros se comparado com a primeira aplicação, nesse sentido a aplicação dos jogos ortográficos trouxeram bons números para aprendizagem desses alunos.



Figura 14: comparação do ditado ortográfico

Estudante A				Estudante A			
Ditado - 1ª aplicação				Ditado Falt 2			
NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4	NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4
caju	Bexiga	sigla	América X	caju	Bexiga	sigla	América X
chuchu	caçabo	caudex	exitar X	caçabo	caçabo	caçabo	exitar X
chá	Dezimo	caçaba	caçaba X	chá	Dezimo	caçaba	caçaba X
capa	fascina	paragem	caçaba X	capa	fascina	paragem	caçaba X
escala	médica	rodaz	subleida X	escala	médica	rodaz	subleida X
faca	umbigo	caçaba	caçaba X	faca	umbigo	caçaba	caçaba X
mapa	maliga	imprensa	licença X	mapa	maliga	imprensa	licença X
jupe	caçaba X	caçaba X	caçaba X	jupe	caçaba	caçaba	caçaba X
jila	caçaba	exploração	caçaba X	jila	caçaba	exploração	caçaba X
Rabão X	simpiza	administração	transmissão X	Rabão X	simpiza	administração	transmissão X
sala	busca	impulsão	abstração X	sala	busca	impulsão	abstração X
safa	pedaga	caçaba	caçaba X	safa	pedaga	caçaba	caçaba X
sela	capucha	lanterna X	caçaba X	sela	capucha	lanterna X	caçaba X
vaca	hlice X	caçaba	caçaba X	vaca	hlice	caçaba	caçaba X
Zela	magica	paralela	caçaba X	Zela	magica	paralela	caçaba X
agarrar	blusa	proximidade	caçaba X	agarrar	blusa	proximidade	caçaba X
Belga	vacina X	promissão	caçaba X	Belga	vacina X	promissão	caçaba X
caça	caçaba	preguiça	caçaba X	caça	caçaba	preguiça	caçaba X
puça	caçaba	caçaba X	caçaba X	puça	caçaba	caçaba X	caçaba X
chua	flaca	caçaba	caçaba X	chua	flaca	caçaba	caçaba X
11	17	16	03	19	20	13	12

Fonte elaborada pelo autor (2023).

Abaixo segue outra análise feita do estudante B, aluno de sala diferente de A, nesse quadro tem-se a aplicação do ditado antes e depois da realização dos jogos didáticos. Pode-se observar que os jogos didáticos contribuíram para resultados melhores no ensino de ortografia, além de tornar o ambiente de estudos mais prazeroso, atrativo. Nessa foto o Estudante B consegue maiores resultados na aplicação do segundo ditado ortográfico e mesmo em níveis mais difíceis conseguiu melhorar seus acertos.

Figura 15: comparação do ditado ortográfico:

Estudante B - antes dos jogos

estudante B- depois dos jogos didáticos

NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4	NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3	NÍVEL 4
caju	Bexiga	sigla	América	caju X	Bexiga	sigla	América
chuchu	caçabo	caudex	exitar X	chuchu	caçabo	caçaba X	exitar X
chá X	Dezimo	caçaba	caçaba X	chá X	Dezimo	caçaba	caçaba X
capa	fascina	paragem	caçaba X	capa	fascina	paragem	caçaba X
escala	médica	rodaz	subleida X	escala	médica	rodaz	subleida X
faca	umbigo	caçaba	caçaba X	faca	umbigo	caçaba	caçaba X
mapa	maliga	imprensa	licença X	mapa	maliga	imprensa X	licença X
jupe	caçaba X	caçaba X	caçaba X	jupe	caçaba X	caçaba X	caçaba X
jila	caçaba X	exploração	caçaba X	jila	caçaba X	exploração	caçaba X
Rabão X	simpiza	administração	transmissão X	Rabão X	simpiza	administração	transmissão X
sala	busca	impulsão	abstração X	sala	busca	impulsão X	abstração X
safa X	pedaga	caçaba	caçaba X	safa	pedaga	caçaba	caçaba X
sela	capucha	lanterna X	caçaba X	sela	capucha	lanterna	caçaba X
vaca	hlice X	caçaba X	caçaba X	vaca	hlice	caçaba	caçaba X
Zela	magica	paralela	caçaba X	Zela	magica	paralela	caçaba X
agarrar	blusa	proximidade	caçaba X	agarrar	blusa	proximidade	caçaba X
Belga	vacina X	promissão	caçaba X	Belga	vacina	promissão	caçaba X
caça	caçaba	preguiça	caçaba X	caça	caçaba	preguiça	caçaba X
puça	caçaba	caçaba X	caçaba X	puça	caçaba	caçaba X	caçaba X
chua	flaca	caçaba	caçaba X	chua	flaca	caçaba	caçaba X
17	16	13	07	17	18	17	13

Fonte elaborada pelo autor (2023)

Pode se dizer que a repetição de atividades proporcionou resultados positivos na escrita ortográfica desses estudantes, segundo Segundo Vygotski (1991), a criança aprende com as repetições, sendo assim, quando estamos orientando uma criança, é normal que repetimos as ações para que ela consiga assimilar.

#### 4.7 PRINCIPAIS DIFICULDADES APRESENTADAS PELOS ESTUDANTES

Na medida em que os níveis de dificuldades quanto à escrita das palavras iam aumentando, aumentavam-se também as quantidades de erros. Os níveis onde houve mais erros são os que possuem o emprego das letras X, CH, Ç, SS, S, G, J e Z. A reaplicação mostrou que houve uma redução na quantidade de erros se comparado com o primeiro ditado, nesse sentido a aplicação dos jogos ortográficos trouxeram bons números para aprendizagem desses alunos.

Diante disso, Zorzi (2008) fala sobre a dificuldade ortográfica, visto que a escrita das palavras não é nada, fácil visto que implica na compreensão de sons e letras, assim ao analisar os ditados, observa-se que as maiores frequência de erros incidiram-se nas letras X, que por sua vez é foneticamente representada por diversos fonemas, como /Z/, /S/, /KS/, cita-se também as questões onde os fonemas são representados por letras diferentes a exemplos do S, SS E Ç.

A ortografia tem sido um dos temas mais presentes na questão da alfabetização uma vez que aprender a escrever implica compreender a relação entre sons e letras, ou seja, dominar a forma convencional de escrita das palavras. Neste sentido, o erro ortográfico tem se apresentado como um fato preocupante e pouco compreendido no contexto da aprendizagem da escrita (ZORZI, 2008).

Segundo VYGOTSKI (1991), a criança aprende com as repetições, sendo assim, quando estamos orientando uma criança, é normal que repetimos as ações para que ela consiga assimilar, dessa forma a melhor saída são as repetições, ou seja a repetição do conteúdo em diversos contextos, com isso esse assunto é sempre revisado. A exemplo disso, são os jogos ortográficos que proporcionaram diversas atividades do mesmo assunto, sem deixar de lado a questão do lúdico presentes em todas. Cita-se, dessa forma, o caça-palavras, o bingo ortográfico, as palavras cruzadas e o soletrando. Possibilitando a repetição do conteúdo em demais contextos.

#### 4.8 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS OBTIDOS NA PESQUISA

O ensino de ortografia pode ser trabalhado de uma maneira mais dinâmica, atrativa, com atividade por meio dos jogos didáticos. Mesmo diante de tamanha diversidade trazida pela EJA, as atividades lúdicas, o conteúdo transformado em jogos e competições despertaram o interesse dos estudantes. Muitos alunos carecem de atividades diversificadas e descontraídas em sua rotina escolar, visto que são raros os casos de professores que utilizam os jogos como um processo educativo (KELM E DIAS, 2017, p.1 ).

O ditado mostrou que as maiores dificuldades ortográficas apresentadas são as palavras que apresentam as seguintes letras: Ç, S, SS, Z, CH, J, G e X. Os jogos didáticos posteriores ao ditado mostraram uma melhora na escrita de palavras que contém essas sílabas. Freire (1996) nos afirma que, antes de tudo, para que se tenha uma aula dinâmica é preciso que o educador estimule a curiosidade dos educandos, fazendo com que desperte o interesse de perguntas, o querer conhecer a respeito do tema, assim a aula não será cansativa, mas sim agradável.

Os jogos ortográficos tornaram as aulas mais atrativas: O ditado ortográfico deixou claro as principais dificuldades dos estudantes, seguidos pela intervenções, aplicou-se o caça-palavras, nessa atividade os pesquisados ficaram concentrados, tiveram liberdade ao fazer em dupla ou sozinhos, além de poder utilizar lápis colorido para caçar as palavras. Posteriormente foi realizado o bingo de palavras, as palavras foram selecionadas levando em consideração a EJA, as profissões dos estudantes, o conhecimento de mundo deles (FREIRE, 1996).

As palavras cruzadas foram bem voltadas as dificuldades encontradas, o diferencial nessa aula foi que o pesquisado pôde utilizar a internet para interagir com a questão. Por último foi realizado o soletrando em ritmo de competição, estimulando os estudantes a memorizar as palavras para soletrar.

## 5 PROPOSTA EDUCACIONAL

Assim, “cada resultado está imerso em um campo infinito de relações e processos que o afetam, nos quais o problema inicial se multiplica em infinitos eixos de continuidade da pesquisa” (GONZÁLEZ REY, 2005, p. 72, Apud FERREIRA, 2020). Esse tipo de pesquisa não é valioso somente pelo conhecimento produzido sobre o que foi estudado, mas por permitir novas descobertas em relação ao objeto de estudo (FERREIRA, 2020).

O produto educacional foi elaborado e desenvolvido a partir da pesquisa qualitativa realizada na Escola Municipal EMEF Valdici Alves Baier, Localizada em Cariacica/ES. Sendo assim, foi construído um caderno de jogos educacionais com várias atividades sobre o conteúdo ortográfico, como proposta para os professores aplicarem em sala de aula para o ensino de ortografia em turmas do Ensino Fundamental II, EJA. Os jogos foram escolhidos após a análise dos questionários feitos pelos estudantes e após a aplicação dos jogos onde os professores e alunos colaboraram com a escolha por meio da participação.

O produto foi estruturado a partir do das concepções teóricas, onde ressalta-se a importância do lúdico no desenvolvimento das atividades e as especificidades da EJA, a escolha se deu a partir da análise do questionário respondidos pelos estudantes e intervenção feita por meio do ditado diagnóstico. A aplicação dos jogos ortográficos se deu por meio da análise dos questionários respondidos pelos estudantes observação na execução e resultados das atividades desenvolvidas. Além da contribuição dos professores contribuindo para aplicação dos jogos e até mesmo participando.

O caderno educacional, de caráter orientativo, sugestivo, instrutivo e com atividades sobre palavras cruzadas, caça-palavras, bingo ortográfico e soletrando por meio de níveis de dificuldades, visando sempre a boa utilização e aplicação do conteúdo ortográfico por meio da ludicidade e jogos.

O material é dedicado para o uso escolar, cujo maior objetivo é auxiliar os professores nas suas práticas pedagógicas potencializando a escrita ortográfica.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa mostrou que o ensino de ortografia pode ser trabalhado de uma maneira mais dinâmica, atrativa, com atividade por meio dos jogos didáticos, onde os alunos, mesmo diante de tamanha diversidade, seja cultural ou social, que envolvem a EJA: idades, gêneros, tempo fora da escola, dificuldades de aprendizagem e profissões. As atividades lúdicas por meio dos conteúdos transformados em jogos e competições despertaram o interesse dos pesquisados.

As atividades de diagnóstico mostraram que as maiores dificuldades ortográficas apresentadas são as palavras que apresentam as seguintes letras: Ç, S, SS, Z, CH, J, G e X, nesse sentido as intervenções feitas por meio dos jogos didáticos, tais como: Caça-palavras, palavras cruzadas, bingo ortográfico e soletrando colaboraram para que o ambiente de estudo se tornassem em um lugar mais atrativo e mais interessante. Essas atividades estimularam os participantes a brincar, a competir, a pensar, a questionar, colocando-os como protagonista, dando voz a eles que trazem consigo muito interesse, força e vontade.

Por meio dos autores estudados, restou claro que o lúdico deve ser incorporado no projeto da escola, o professor precisa ter a ludicidade presentes nas atividades dos estudantes com base em vários estudiosos citados no decorrer da pesquisa. Ressalta-se que a ludicidade é capaz de proporcionar uma aula mais dinâmica e atrativa, além de possibilitar aos estudantes a interação social, cultural, aprendizagem sobre regras, memorização das palavras, aumento na percepção, concentração e atenção. O que foi identificado nos estudos, nos teóricos e na própria aplicação jogos ortográficos.

Com os resultados encontrados na pesquisa foi possível conhecer os aspectos sociais dos estudantes da EJA por meio de um questionário social que trouxe a diversidade cultural que essa modalidade representa. Com predominância do gênero feminino, interesses, idades, expectativas variadas e diversas profissões que se misturam em sala de aula foi possível identificar as dificuldades ortográficas por meio de um ditado ortográfico onde traz uma maior frequência de erros quanto à escrita das palavras com letras CH, Ç, G, J, S, SS, X e Z. Nesse sentido ao aplicar e analisar as contribuições dos jogos na aprendizagem, ressaltam-se que as aulas ficaram mais



atrativas, houve mais dialogicidade durante a realização dos jogos e conseqüente aprendizagem na escrita das palavras onde a frequência dos erros ortográficos incidiram-se menos na reaplicação do ditado ortográfico que ocorreu depois dos jogos.

Nessas intervenções, busquei trabalhar os jogos didáticos de uma forma atrativa, com direito a café e competições valendo notas e brindes, foi uma série de atividades com intervenções por meio dos jogos didáticos naqueles problemas de escrita encontrados no primeiro ditado, porém os resultados mostraram uma melhora na escrita dos alunos, de modo geral, em comparação de um ditado para o outro.

Sendo assim, foi construído um caderno de jogos educacionais com várias atividades sobre o conteúdo ortográfico, escolhidos após a análise dos questionários feitos pelos estudantes e após a aplicação dos jogos onde os professores e alunos colaboraram com a escolha dos jogos por meio de respostas nos questionário e participação dos professores nas atividades. Esse caderno educacional cujo nome é: “brincando com as letras” é uma sugestão para os professores aplicarem em sala de aula para o ensino de ortografia em turmas do Ensino Fundamental II, EJA.

## REFERÊNCIAS

ABDAL, A. **Sobre regiões e desenvolvimento: o processo de desenvolvimento regional brasileiro no período 1999-2010**. Tese (Doutorado em Sociologia) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 261. 2015.

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**. 2018. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/31733>. Acesso em: 10 agosto de 2023.

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**. 2018. Tese (doutorado em Educação) – Universidade Federal de Pernambuco – Recife, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/31733>. Acesso em: 05 agosto 2023

ANTUNES, Celso. **O que mais me perguntam sobre Educação Infantil**. Florianópolis: CEITEC, 2005.

BAIER, Valdici Alves. **Histórico da escola**. 2009. Disponível em: <https://emefvaldicialvesbaier.blogspot.com/2009/12/uma-colcha-de-retalhos-que-aviva.html>. Acesso em: 08 out. de 2023.

BALSANELLI, Alice Paula. **Aprendizagem de jovens e adultos: a aprendizagem a seu tempo**. Associação Brasileira de Psicopedagogia-ABPP, 2012.

BARBEIRO, L. F. (2007). **Aprendizagem da ortografia: princípios, dificuldades e problemas**. Lisboa: Edições ASA.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo Lisboa: Edições 70**, 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/resr/a/zYRKvNGKXjbDHtWhqjxMyZQ/?lang=pt>. Acesso em: 18 mar de 2023.

BRASIL, **CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL DE 1988**, Brasília – DF.

\_\_\_\_\_ **A Câmara de Educação Básica (CEB) do Conselho Nacional de Educação (CNE) teve aprovados o Parecer CEB nº 4 em 29 de janeiro de 1998**

\_\_\_\_\_ **Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação de Jovens e Adultos (Parecer CNE/CEB 11/2000 e Resolução CNE/CEB 1/2000)**.

\_\_\_\_\_ **LDB- LEI Nº 9.394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996 – 2016**

\_\_\_\_\_ **BNCC – Base Nacional Comum Curricular – 2017**.

CARVALHO, Kely Rejane Souza Anjos et al. Trajetória, avanços e perspectivas da EJA face à BNCC. **Educação em Revista**, v. 21, n. 2, p. 51-64, 2020.

CRESWEL, J. W. **Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

<https://www.scielo.br/j/resr/a/zYRKvNGKXjbDHtWhqjxMyZQ/?lang=pt>. Acesso em: 10 mar. de 2023.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. **Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**, v. 2, p. 15-41, 2006.

FREIRE, Paulo **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** / Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia do oprimido**. 17ª. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, v. 3, 1987.

GOMES, Monique Pereira et al. **Análise do livro didático da EJA**. Santa Maria/RS – Brasil Associação Internacional de Pesquisa na Graduação em Pedagogia (AINPGP) – 2014.

GONZÁLEZ REY Fernando Luis, **Pesquisa Qualitativa em Psicologia: Caminhos e Desafios** -tradução: Marcel Aristides Ferrada Silva; revisão técnica: Fernando Luis González Rey. - São Paulo: Cengage Learning – 2005. Apud, **JUAREZ OLIVEIRA FERREIRA**, atividades lúdicas: um estudo de caso na educação infantil, dissertação de mestrado. São Mateus, 2020.

HAMZE, Amelia. **Uso de palavras cruzadas em sala de aula (2021)**;

KELM, Natália Adriana; DIAS, Ellen Mariany da Silva. **O bingo como recurso pedagógico para o ensino de língua portuguesa: uma experiência no 6º ano do ensino fundamental**, 2017;

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil do Brasil. Cadernos de educação de infância**, n. 90 p. 4-7, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; FREYBERGER, Adriana. **Brinquedos e brincadeiras nas creches: manual de orientação pedagógica**. 2012.

LUDKE, M. e ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/resr/a/zYRKvNGKXjbDHtWhqjxMyZQ/?lang=pt>. Acesso em: 18 de março de 2023.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **BRINCAR, Prazer e Aprendizado**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

MACHADO, José Carlos. **Ensinando e Aprendendo Ortografia**. São Paulo: Capelinha, 2001.

\_\_\_\_\_. **O brinquedo-sucata e a criança**. Edições Loyola, 2003.

MARINHO, Herminia Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

MONTEIRO, Claudia Servilha; MEZZARROBA, Orides. **Manual de metodologia da pesquisa no Direito**. 8. ed. São Paulo. Editora Saraiva, 2019. P. 129-179.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem**. UFRJ. Rio de Janeiro, 2003, 4.

MORETTI, Isabella. **Metodologia de Pesquisa do TCC**: disponível em: <<https://viacarreira.com/metodologia-de-pesquisa-do-tcc/>>. Acesso em: 02 abr. 2022.

OLIVEIRA, Kelly Eunice Ferreira da Silva. **PALAVRAS-CRUZADAS: UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DA LÍNGUA MATERNA**. 2017. Dissertação (Mestrado em Letras) Garanhuns-PE, 2017. Disponível em: [https://oasisbr.ibict.br/vufind/Record/BRCRIS\\_2052fc24f504c24710b0de6837effd5a](https://oasisbr.ibict.br/vufind/Record/BRCRIS_2052fc24f504c24710b0de6837effd5a). Acesso em: 10 agosto de 2023

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1999. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/resr/a/zYRKvNGKXjbDHtWhqjxMyZQ/?lang=pt>. Acesso em: 10 de março de 2023.

RODRIGUES, Rita de Cássia Balieiro et al. **Por uma pedagogia dialética para a EJA: contribuições a partir de Vigotski e Paulo Freire**. 2021. Tese (Doutorado em Educação), Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021. Disponível em:

ROLIM, Aislan Rafael Lemos. **Explorando jogos de língua portuguesa como instrumentos facilitadores na alfabetização de jovens e adultos do campo**. 2017. 88 f. 2017. PhD Thesis. Dissertação (Mestrado Profissional em Linguística)- Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/9191>. Acesso em: 15 de Julho de 2023.

SILVA, Cinthia Epitácio da. **Efeitos do uso de sequência didática e jogos para o ensino da ortografia**. 2017. Master's Thesis. Universidade Federal de Pernambuco. Dissertação (Mestrado em Educação), Recife, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/29905>. Acesso em: 10 de agosto de 2023.

SOARES, Leôncio José Gomes. **A educação de jovens e adultos: momentos históricos e desafios atuais**. *Revista Presença Pedagógica*, 1996, 2.11: 27-35.

VYGOTSKI, L. S., **A Formação Social da Mente**, São Paulo - SP 1991.

WEISS, Luise. **Brinquedos e engenhocas. Atividades lúdicas com sucatas**. 2ª ed. São Paulo: Scipione, 1989.

ZORZI, Jaime Luiz. **As trocas surdas sonoras no contexto das alterações ortográficas.** *Soletas*, 2008, 15.

## APÊNDICES

### APÊNDICE 1



**UNIVC- Centro Universitário Vale do Cricaré  
Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação**

### **QUESTIONÁRIO AOS(ÀS) ALUNOS(AS) DO 6º AO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II EJA.**

Prezado(a) aluno(a).

Conto com sua colaboração respondendo o questionário abaixo, que é para enriquecimento da minha pesquisa de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Educação, do Centro Universitário Vale do Cricaré, localizado na cidade de São Mateus/ES, intitulada “Uso dos jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes da EJA na Escola EMEF “Valdici Alves Baier.”

Antemão, ressalto que o sigilo será resguardado em relação à identificação do seu nome.

Agradeço antecipadamente

Mestrando: Luiz Gustavo Cardoso Martins

Sob a orientação da Professora DR<sup>a</sup> Mariluza Sartori Deorce

1. NOME DO ESTUDANTE:

2. QUAL É SUA IDADE? \_\_\_\_\_

3. GÊNERO ( ) MASCULINO ( ) FEMININO

4. QUAL É SUA PROFISSÃO OU NO QUÊ GOSTARIA DE SE ESPECIALIZAR?

---

---

5. QUANTO TEMPO SEM ESTUDAR?

6. O QUE TE FEZ RETORNAR AOS ESTUDOS OU INGRESSAR NA MODALIDADE EJA?

---

---

---

7. QUAIS SÃO SUAS PRINCIPAIS DIFICULDADES ORTOGRÁFICAS NA LÍNGUA PORTUGUESA? POR QUÊ?

---

---

---

---

8. NA SUA OPINIÃO, COMO O CONTEÚDO ORTOGRÁFICO PODERIA SER TRABALHADO?

---

---

---

---

9. Compreender, utilizar, identificar e ter uma boa ortografia: quais seriam os benefícios ou não teria benefícios para você?

---

---

---

---

## APÊNDICE 2



**UNIVC- Centro Universitário Vale do Cricaré**  
**Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação**  
**Termo de consentimento livre e esclarecido**

O senhor(a) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “Uso dos Jogos Didáticos na Aprendizagem Ortográfica de Estudantes na Modalidade EJA”. Nesta pesquisa pretendemos avaliar como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de língua portuguesa dos estudantes da EJA, nas turmas do 6º ao 9º ano. O motivo que nos leva a estudar esse conteúdo é sua importância, o emprego ortográfico se faz presente no dia a dia, seja na fala, na escrita, nas redes sociais, no comércio. Romper com o ensino tradicional é tornar o ensino mais dinâmico e atrativo aos estudantes da EJA.

Para o desenvolvimento desse trabalho adotou-se a metodologia qualitativa de cunho participante, onde o professor atuará como observador, estabelecendo um caráter descritivo, utilizando como técnicas para construções de dados, a aplicação de questionário social, aplicação de atividade diagnóstica, observações em sala de aula com os alunos da turma e aplicação de jogos ortográficos. Em todas as etapas do estudo o anonimato dos participantes será mantido. Fica claro, ao participante, o direito e a oportunidade de fazer perguntas relacionadas ao objetivo e aos procedimentos relacionados ao estudo, sendo que o pesquisador estará sempre pronto a respondê-las. Agradecendo sua colaboração, solicito o seu acordo neste documento.

Pelo presente, eu, \_\_\_\_\_, aceito participar da pesquisa, que tem como objetivo avaliar como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de língua portuguesa dos estudantes da EJA, e autorizo a divulgação das informações por mim fornecidas para o trabalho científico realizado por Luiz Gustavo Cardoso Martins, do Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação da FVC – Centro Universitário Vale do Cricaré, sob orientação da Professora Dra. Mariluzza Sartori Deorce. Fui esclarecido (a) e estou ciente quanto ao anonimato da minha identificação e sei que poderei desistir em qualquer momento da pesquisa.

São Mateus, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023.

---

Nome completo (participante)

Data

---

Nome completo (pesquisador responsável)

Data



## APÊNDICE 3



**UNIVC- Centro Universitário Vale do Cricaré**  
**Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação**  
**Termo de consentimento livre e esclarecido**

A(O) criança/adolescente \_\_\_\_\_,

Sob sua responsabilidade, está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa “Uso dos Jogos Didáticos na Aprendizagem Ortográfica de Estudantes na Modalidade EJA”. Nesta pesquisa pretendemos avaliar como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de língua portuguesa dos estudantes da EJA, nas turmas do 6º ao 9º ano. O motivo que nos leva a estudar esse conteúdo é sua importância, o emprego ortográfico se faz presente no dia a dia, seja na fala, na escrita, nas redes sociais, no comércio. Romper com o ensino tradicional é tornar o ensino mais dinâmico e atrativo aos estudante da EJA.

Para o desenvolvimento desse trabalho adotou-se a metodologia qualitativa de cunho participante, onde o professor atuará como observador, estabelecendo um caráter descritivo, utilizando como técnicas para construções de dados, a aplicação de questionário social, aplicação de atividade diagnóstica, observações em sala de aula com os alunos da turma e aplicação de jogos ortográficos. Em todas as etapas do estudo o anonimato dos participantes será mantido. O(A) Sr.(a), responsável legal, poderá retirar o consentimento ou interromper a participação da(o) criança/adolescente a qualquer momento. A participação dela(e) é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendida(o) pela EMEF Valdici Alves Baier” e pelo pesquisador, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo.

Pelo presente, eu, \_\_\_\_\_, autorizo o(a) estudante a participar da pesquisa e a divulgação das informações fornecidas para o trabalho científico realizado por Luiz Gustavo Cardoso Martins, do Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação da FVC – Centro Universitário Vale do Cricaré, sob orientação da Professora Dra. Mariluzza Sartori Deorce. Fui esclarecido (a) e estou ciente quanto ao anonimato da minha identificação e sei que poderei desistir em qualquer momento da pesquisa.

São Mateus, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023.

Nome completo (responsável legal pelo participante)

Data

Nome completo (pesquisador responsável)

Data

## APÊNDICE 4



UNIVC- Centro Universitário Vale do Cricaré  
Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação

## **TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

### **USO DOS JOGOS DIDÁTICOS NA APRENDIZAGEM ORTOGRÁFICA DE ESTUDANTES NA MODALIDADE EJA**

O senhor(a) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “Uso dos Jogos Didáticos na Aprendizagem Ortográfica de Estudantes na Modalidade EJA”. Nesta pesquisa pretendemos avaliar como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de língua portuguesa dos estudantes da EJA, nas turmas do 6º ao 9º ano. O motivo que nos leva a estudar esse conteúdo é sua importância, o emprego ortográfico se faz presente no dia a dia, seja na fala, na escrita, nas redes sociais, no comércio. Romper com o ensino tradicional é tornar o ensino mais dinâmico e atrativo aos estudantes da EJA.

Para o desenvolvimento desse trabalho adotou-se a metodologia qualitativa de cunho participante, onde o professor atuará como observador, estabelecendo um caráter descritivo, utilizando como técnicas para construções de dados, a aplicação de questionário social, aplicação de atividade diagnóstica, observações em sala de aula com os alunos da turma e aplicação de jogos ortográficos. Em todas as etapas do estudo o anonimato dos participantes será mantido. Fica claro, ao participante, o direito e a oportunidade de fazer perguntas relacionadas ao objetivo e aos procedimentos relacionados ao estudo, sendo que o pesquisador estará sempre pronto a respondê-las. Agradecendo sua colaboração, solicito o seu acordo neste documento.

Pelo presente, eu, \_\_\_\_\_, aceito participar da pesquisa, que tem como objetivo avaliar como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de língua portuguesa dos estudantes da EJA, e autorizo a divulgação das informações por mim fornecidas para o trabalho científico realizado por Luiz Gustavo Cardoso Martins, do Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação da FVC – Centro Universitário Vale do Cricaré, sob orientação da Professora Dra. Mariluz Sartori Deorce. Fui esclarecido (a) e estou ciente quanto ao anonimato da minha identificação e sei que poderei desistir em qualquer momento da pesquisa.

São Mateus, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023.

---

Nome completo (participante)

Data

---

Nome completo (pesquisador responsável)

Data

Telefone:

## APÊNDICE 5

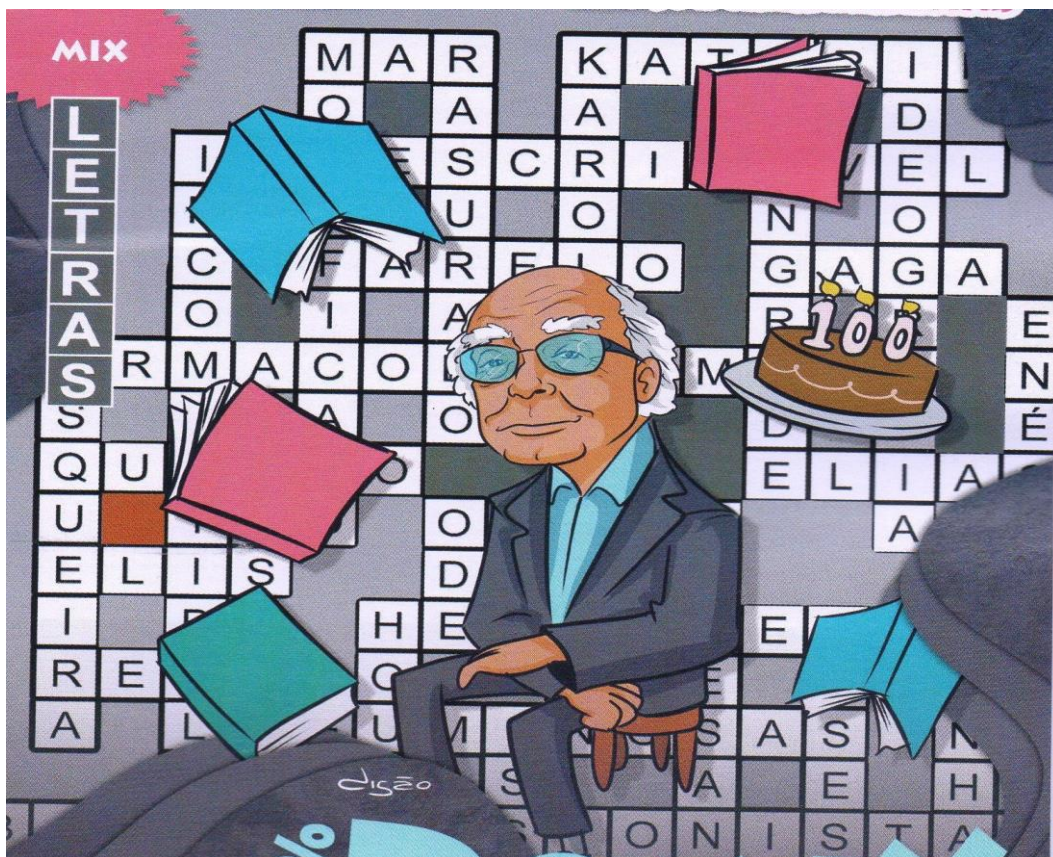


**UNIVC- Centro Universitário Vale do Cricaré**  
**Programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação**

**CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

<b>AÇÃO</b>	<b>INÍCIO</b>	<b>TÉRMINO</b>
Coleta de Dados	30/08/2023	30/009/2023
Análise e Interpretação dos Dados	01/10/2023	08/10/2023
Redação do Trabalho	09/10/2023	15/10/2023
Conclusão	16/10/2023	20/10/2023
Entrega do Trabalho	21/10/2023	30/10/2023

## APÊNDICE 6 – PRODUTO EDUCACIONAL

**CADERNO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA A  
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS-EJA****BRINCANDO COM AS LETRAS**

Fonte: <https://www.revistarianovacultura.com.br/produto/jogos-de-domix-100-domix-mix-letras-ed40.html>

**LUIZ GUSTAVO CARDOSO MARTINS**

**MARILUZA SARTORI DEORCE**

**2023**



AUTORIA:

LUIZ GUSTAVO CARDOSO MARTINS

ORIENTADORA:

DRA. MARILUZA SARTORI DEORCE

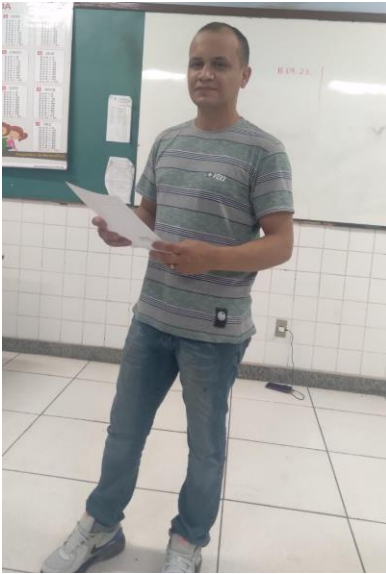
CURSO:

MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

INSTUTUIÇÃO DE ENSINO:

CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO CRICARÉ





Luiz Gustavo Cardoso Martins  
Graduado em Letras- Português e Inglês pela Faculdade Saberes; Graduado em Direito pela Faculdade Multivix. Professor pela SEDU/ES e Prefeitura Municipal de Cariacica/ES. Advogado Criminalista. Mestrando em Ciência, Tecnologia e Educação pelo Centro Universitário Vale do Cricaré.



Mariluz Sartori Deorce  
Graduada em Geografia e Doutora em Educação- Currículo pela Pontífica Universidade de São Paulo (PUC-SP), Professora Titular do Instituto Federal do Espírito Santo e membro permanente no Programa de Mestrado Profissional do Ensino em Humanidades do IFES.

## Descrição Técnica do Produto Educacional

Nível de ensino a que se destina esse produto: Educação Básica.

Área de Conhecimento: Ensino

Público-Alvo: Professores de Língua Portuguesa

Categoria deste produto: Material Didático/Instrucional (PTT1)

Finalidade do produto educacional: contribuir com os professores de Língua Portuguesa que atuam na EJA com diferentes maneiras de se trabalhar com o conteúdo ortográfico, por meio de atividades lúdicas explorando os jogos ortográficos.

Organização do produto: Foi elaborado e desenvolvido a partir da pesquisa qualitativa realizada na Escola Municipal EMEF Valdicí Alves Baier, Localizada em Cariacica/ES.

O produto foi estruturado a partir das concepções teóricas, onde ressalta-se a importância do lúdico no desenvolvimento das atividades e as especificidades da EJA, a escolha se deu a partir da análise do questionário respondido pelos estudantes e intervenção feita por meio do ditado diagnóstico. A aplicação dos jogos ortográficos se deu por meio da análise dos questionários respondidos pelos estudantes observação na execução e resultados das atividades desenvolvidas. Além da contribuição dos professores contribuindo para aplicação dos jogos e até mesmo participando.

Processo de aplicação: os jogos ortográficos foram aplicados com a colaboração dos demais professores que compartilharam suas aulas e auxiliaram os estudantes durante a aplicação em algumas atividades, como o bingo todos os professores participaram relatando ao final que gostaram da forma como aconteceu, também por meio de conversas nos PLs foi possível fazer a escolha de alguns dos jogos selecionados com os professores. Dessa forma os jogos ocorreram tanto no ambiente de sala de aula quanto de forma interdisciplinar no pátio da escola. Com isso os principais jogos foram escolhidos para compor o produto educacional.

Processo de Validação: Banca de Defesa da Dissertação.



Impacto: Médio - PTT gerado no Programa, aplicado no sistema, mas não foi transferido para algum segmento da sociedade.

No produto educacional foi resultado da observação na aplicação dos jogos e conversa após as aplicações tanto com os estudantes quanto com os professores, onde foi possível a construção de um caderno com jogos educacionais destacando o emprego do lúdico nas atividades ortográficas.

Origem do produto: Trabalho de Dissertação intitulado “Jogos Didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES”. Desenvolvido no Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré

## SUMÁRIO

1. Apresentação
2. Introdução
3. Objetivos do caderno de jogos educacionais
4. Jogos e a aprendizagem
5. Sugestões de jogos
6. Referências



Fonte: <https://www.parabolablog.com.br/index.php/blogs/ortografia-nao-e-lingua-1>



Fonte: elaborada pelo autor (2023).



Conforme KISHIMOTO (2002, p.26) “o Jogo é de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo [...]”.

## APRESENTAÇÃO

Este caderno de jogos educacionais trata-se do produto educacional da Dissertação de Mestrado Profissional apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré. É o resultado da pesquisa realizada em conjunto com os professores e alunos que atuam e são do Ensino Fundamental II, na modalidade EJA, sendo as turmas do 6º ao 9º ano, da Escola Municipal EMEF “Valdici Alves Baier”, situada em Cariacica ES e tem como objetivo sugerir alguns jogos ortográficos que possam contribuir para o processo de aprendizagem de ortografia dos estudantes da EJA.

A educação de jovens e adultos é uma modalidade ensino muito importante para a sociedade, pois em meio a tantas dificuldades que as pessoas enfrentam diariamente, ela veio para atender a uma parcela social que precisa trabalhar, tomar conta da família ou aos que não puderam em outrora concluir seus estudos. Sendo assim, o objetivo desse material é contribuir com o ensino ortográfico, apresentando e sugerindo diversas maneiras de se trabalhar com o conteúdo de ortografia, explorando a ludicidade por meio dos jogos, brincadeiras e competições.

O uso dos jogos ortográficos podem despertar nos estudantes a melhora na linguagem comunicativa, no cognitivo, na memorização de palavras, aumentar a percepção, concentração, motivação, interesse nas aulas que se tornaram mais atrativas e dinâmicas. Melhorando, assim, a escrita das palavras frente as dificuldades ortográficas encontradas. O que faz desse caderno, um instrumento muito importante no processo de aprendizagem de ortografia.

Nesse sentido, esse caderno de jogos educacionais abordará sobre a importância dos jogos no processo de aprendizagem, um manual de atividades que irá solucionar todas as dificuldades dos alunos, mas sim um material de apoio onde os professores possam encontrar sugestões de jogos que tornem suas aulas mais atrativas bem como apresentará dicas e modelos de atividades para que possam ser utilizadas por professores de Língua Portuguesa, em especial na EJA.

## INTRODUÇÃO

A EJA é uma modalidade de ensino diferenciada, em sua maioria são estudantes que tem outros afazeres durante o dia, chegando na sala de aula muitas vezes exaustos, por isso a pesquisa mostrou como é importante o ensino por meio do lúdico. Segundo FREIRE “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção [...]” (FREIRE, 1996, p. 25).

Freire (1996) nos afirma que, antes de tudo, para que se tenha uma aula dinâmica é preciso que o educador estimule a curiosidade dos educandos, fazendo com que desperte o interesse de perguntas, o querer conhecer a respeito do tema, assim a aula não será cansativa, mas sim agradável, o ensinar deve ser testemunhado à ética do educador.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão” (SANTOS, 2007). Ou seja, é o desenvolvimento de um conteúdo que faz parte do dia a dia dos alunos, de suma importância, cujo ensino está sendo feito de forma lúdica, cativante. De acordo com KISHIMOTO E FREYBERGER (2012), nas brincadeiras pode se ampliar o saber das crianças em muitas áreas do conhecimento. Durante a pesquisa identificou-se que os pesquisados gostam das atividades lúdicas, que envolvam jogos, brincadeiras.

Sobre o qual nos fala sobre o qual nos fala KISHIMOTO: “O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante 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 veiculados na escola”. (2002, p. 13).

Cabe ressaltar que os jogos, as metodologias quanto sua utilização é resultado onde os sujeitos da pesquisa foram fundamentais para sua elaboração. Construindo assim um caderno com jogos ortográficos a fim de sugerir diferentes formas de se trabalhar a ortografia com os estudantes, visando a ludicidade.

## OBJETIVOS DO CADERNO DE JOGOS EDUCACIONAIS

O caderno de jogos educacionais tem como objetivo principal a exploração do conteúdo ortográfico por meio de jogos lúdicos. Dessa forma, busca-se contribuir com professores de Língua Portuguesa com sugestões de jogos para ser trabalhado na EJA – Educação de Jovens e Adultos. Esse estudo auxiliará o professor a:

1. Entender a importância de utilizar os jogos como mais uma ferramenta didática que auxilie no processo de ensino aprendizagem dos estudantes da EJA, melhorando a ortografia.
2. Conhecer e ter acesso aos jogos sugeridos e suas metodologias;
3. Aplicar os jogos ortográficos de diferentes maneiras lúdicas, tanto na sala de aula quanto extraclasse.



Fonte: <https://kids.cancaonova.com/jogos/caca-palavra-reino-de-aventura/>

## JOGOS E A APRENDIZAGEM

Ensino de Língua Portuguesa na educação de Jovens e adultos é muito importante, pois trata de um público que não teve possibilidade de estudar na idade correta, alunos com muitas reprovações e que estão a décadas sem frequentar uma escola, assim o conteúdo de português acaba se tornado muito difícil, pois as regras acabam desconstruindo o que já foi estabelecido na vivência desses alunos tornando o ensino chato e insignificante. Sendo assim, conforme salienta (GOMES et.al, 2014, p.10):

“Todavia, tratando da realidade de ensino do EJA o que se vê são desvalorizações do modo como é conduzido o EJA e a forma como se tenta adequar sua realidade aos parâmetros curriculares que já estão postos em todo o país. Portanto é necessário romper com tais paradigmas e reconhecer que o EJA tem peculiaridades importantes e que devem ser respeitadas. (GOMES et.al, 2014, p.10).

De acordo com Kishimoto (2002), o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional. “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico [...]” (2011, p.42).

A ortografia tem sido um dos temas mais presentes na questão da alfabetização uma vez que aprender a escrever implica compreender a relação entre sons e letras, ou seja, dominar a forma convencional de escrita das palavras. Neste sentido, o erro ortográfico tem se apresentado como um fato preocupante e pouco compreendido no contexto da aprendizagem da escrita (ZORZI, 2008).

MORATORI (2003 P. 14): O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora. Sendo assim, os jogos não devem ser visto como apenas uma brincadeira para gastar energias das crianças, mas como meios propícios ao desenvolvimento intelectual (Piaget 1976).

Segundo VYGOTSKY, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (Vygotsky, 1989).

De acordo com Kishimoto (1994 p. 26), O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

Dessa forma para que o processo de ensino e aprendizagem alcance o maior número de estudantes possíveis é necessário inovação, que haja ruptura com o tradicionalismo e atividades diversificadas sejam mais exploradas, nesse sentido os jogos educacionais surgem como um importante instrumento capaz de tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas e significativas.

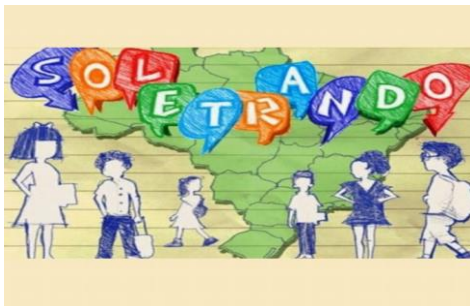
A próxima etapa do caderno trará sugestões de jogos educacionais com exploração do conteúdo ortográfico com a finalidade de auxiliar o professor de Língua Portuguesa no ensino aprendizagem de estudantes da EJA.



Fonte: <https://kids.cancaonova.com/jogos/caca-palavra-reino-de-aventura/>



## SUGESTÕES DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS-EJA



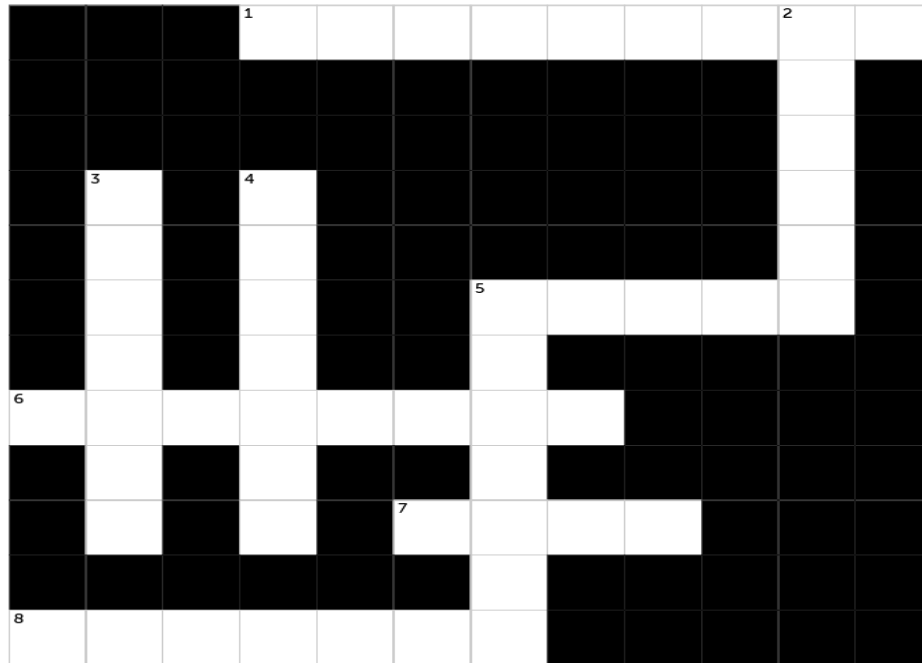
Fonte: <https://kids.cancaonova.com/jogos/caca-palavra-reino-de-aventura/>

Piaget (1976: “[...] os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou [...], mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.”



## PALAVRAS CRUZADAS DE Z/S

**Como jogar:** Neste jogo o estudante tem o desafio de preencher todos os espaços vazios do quadro, onde cada palavra deve ser descoberta a através das dicas, sejam por meio de perguntas ou afirmativas que se completam tanto nos quadros verticais como horizontais.



Fonte: <https://puzzel.org/pt/crossword/play?p=-NiwuiAgMZbc4xubObuv>

### HORIZONTAL

### VERTICAL

1 SOLDADO ARMADO DE FUZIL	2 USADA PARA FABRICAR PLÁSTICOS
5 COMBINAÇÃO DE LISTRAS PRETAS E BRANCAS	3 CASA EM QUE SE ADMITE HÓSPEDES
6. É UM COMBUSTÍVEL	4 QUE SE IRRITA FÁCIL
7 RESIDÊNCIA OU MORADIA	5 É UM DOS SETE ANÕES
8 CRIA DE VACA EM FASE DE AMAMENTAÇÃO	

**Número de participantes:** toda a turma.

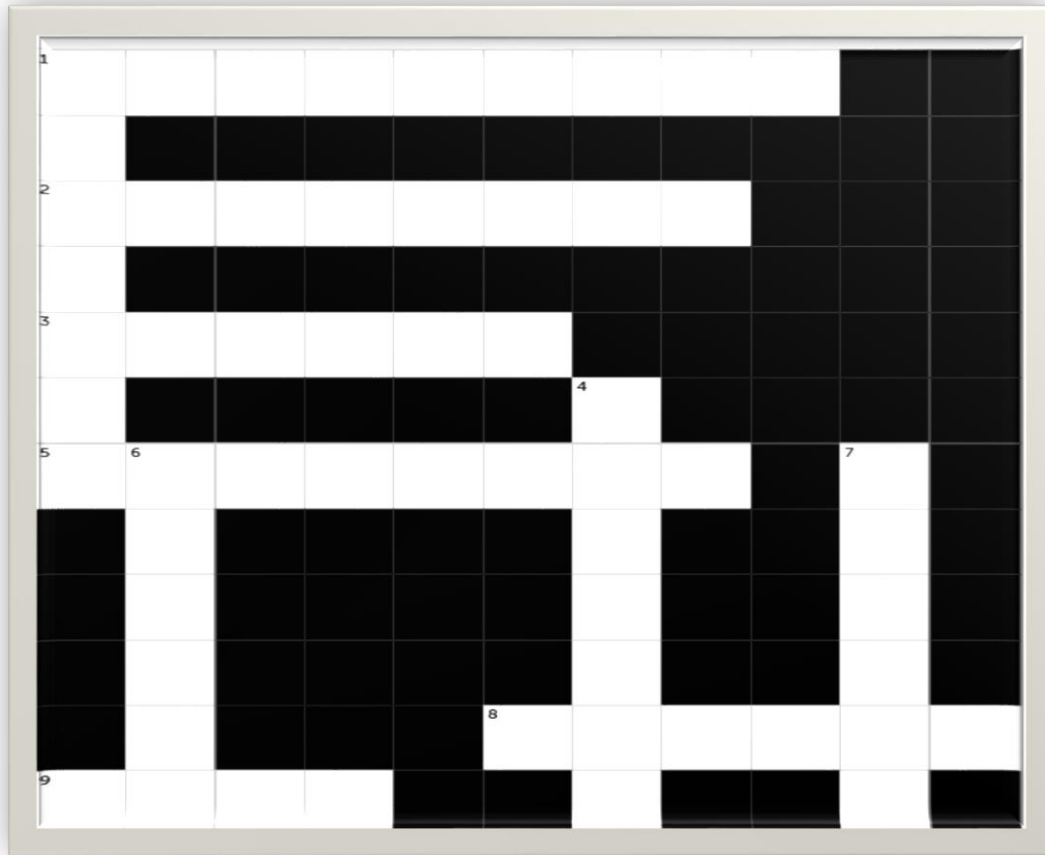
**Material:** folha impressa com palavras cruzadas de Z e S.

Durante a atividade é sugerido música ambiente, uso de internet para pesquisa e café para deixar a aula ainda mais atrativa.

**Possíveis adaptações:** O jogo pode ser adaptado de acordo com o nível da turma, no próprio link é possível fazer adaptações.

**Avaliação:** pode ser atribuído nota pela participação e correção das atividades.

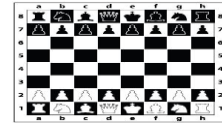
## SUGESTÕES DE PALAVRAS CRUZADAS COM: **G / J**



Fonte: <https://puzzel.org/pt/crossword/play?p=-NiwuiAgMZbc4xubObuv>

Horizontal	vertical
<b>1</b> Objeto de pouco ou nenhum valor.	
<b>2</b> possui sabor bem picante, marcante e succulento. Pode ser utilizado como planta medicinal, em bebidas, pratos salgados, doces, etc.	<b>1.</b> Uma mala que os passageiros podem levar próximo a eles no avião.
<b>3</b> propriedade em que se pratica a criação de aves (sobretudo galinhas) para fins comerciais.	<b>4.</b> As primeiras penas que nascem nas aves e que nunca desaparecem completamente.
<b>4</b> é a manipulação de tecidos moles do corpo	<b>6</b> Pessoa que empresta dinheiro.
<b>8</b> é uma fruta pequena, arredondada, de cor vermelha e com polpa macia e succulenta.	<b>7</b> transações lidam com pequenas quantidades de mercadorias.
<b>9</b> considerada um dos maiores frutos comestíveis do mundo.	

Fonte elaborada pelo autor (2023)



## CAÇA-PALAVRAS DE: X / CH

Dica: as palavras deste caça-palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

P A I X Ã O M S C L W A E V C N C U  
 S N T O O A I A S A I A E N T R L M  
 I T G O P S C M E B S X D R U S R N  
 X Y O E N C H E R R A D E T C V M A  
 A R I E N H U I A M L B X A D R E Z  
 V X O I O I V X E L P R X R P N O L  
 E B O I T P E A E E T U C É X A T I  
 C N S C H Á I B O T M X E A R E D O  
 O N X Y E R R X A B D A M H M O E E  
 E L R A H C O M A S L E O O N O X N  
 D L T R D V R H R B S A F S A S A W  
 G T G M I A I O T I E E D A J A S I  
 A B V B K O I Y R P L Y R W A H L M  
 E A W Z X C H K L O P F A X I N A X

FONTE: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>

AMEIXA	CHUVEIRO	ENXADA	PEIXE	XÉROX
BRUXA	CHÁ	ENXAME	FAXINA	XADREZ
CAXUMBA	ENCHER	PAIXÃO	VEXAME	XAVECO

**Número de participantes:** toda a turma

**Material:** caça-palavras com as letras x/ch.

**Como jogar:** cada estudante recebe uma cartela, onde pode caçar as palavras usando lápis de cor, caneta, lápis etc. O professor pode estipular um tempo para contabilizar a quantidade de palavras encontradas pelos estudantes. Durante a atividade é sugerido uma música e café para deixar a aula ainda mais atrativa.

**Possíveis adaptações:** O jogo pode ser adaptado no próprio link de acordo com o nível da turma.



## CAÇA-PALAVRAS DE: S / SS e Ç

As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

E P R E G U I Ç A S N T L L H K F N N N E O  
 S P A S S E I O T O A T D H H U O S I T E L  
 E O A P B S N L E N S R K H M C H T P V L I  
 C E S R B P R H O H H I N A L L N D E I H D  
 P N H E N D H H C O R A Ç Ã O R Y N S R E L  
 C A L Ç A D O S C R W A E E X P R E S S Ã O  
 T G L O R I O S O U J A S D C O G N O C Z N  
 H E P A U S A E A U B P A L I A N Ç A C C F  
 T W E Á A P D E P R E S S A H E R D S R E H  
 E R D L S I I E A R T H L E S C A C H A Ç A  
 G R A T R S L S A H N O O U N H O H A C E O  
 H I O N T O A N S I E D A D E F W G H Ç H A  
 O A T A Ç T Ç R T I S R H O R T A L I Ç A E  
 N D L O T A E L O A R E P O U S O U O U R E  
 S A L S A G S D H H S P A S S A G E M T E O  
 S U T G S S S A O A N S V I S R L A T D O D

FONTE: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>

ALIANÇA	CALÇADO	ESPERANÇA	HORTALIÇA	PÁSSARO
ANSIEDADE	CARÇAÇA	EXPRESSÃO	PASSAGEM	REPOUSO
BRASA	CORAÇÃO	FUMAÇA	PASSEIO	SALSA
CACHAÇA	DEPRESSA	GLORIOSO	PAUSA	SONHO
PESSOAS	PISO	PREGUIÇA	PREÇO	TRANÇAS



**Avaliação:** pode ser atribuída pela participação e compreensão da atividade.

## BINGO ORTOGRÁFICO

Neste jogo os estudantes tem o objetivo de preencher a cartela com as palavras escolhidas dentre as que eles irão receber, eles vão escolher 24 palavras e escrevê-las à caneta na cartela.

### Modelo de cartela para o bingo:

		<b>BINGO ORTOGRÁFICO</b>		

Fonte elaborada pelo autor (20230)

### Sugestão de palavras para o bingo

HORA	FAROFA	CHÁ	ÔNIBUS	SURPRESA	CIMENTO
MACETE	FAXINA	TRABALHO	EXPERIÊNCIA	AMEIXA	AREIA
PROMESSA	FAMÍLIA	SENSÍVEL	VIZINHA	LICENÇA	CAIXA
PREZADO	PRESTÍGIO	LUXO	PASSAGEM	JARDIM	ANSIOSO
XÍCARA	SUSPENSE	CANSAÇO	CADARÇO	ENXADA	CAFÉ
PRESSA	ENCHENTE	AGULHA	ROUPAS	FRUTAS	CONFESSAR
SAUDADE	SORRISO	ROMANCE	BOCHECHA	MISSA	BORRACHA
ESPERANÇA	PASSEIO	GIRASSOL	PRESSA	MACHADO	AMIZADE

Fonte elaborada pelo autor (20230)

**Número de jogadores:** toda a turma.

**Material:** cartela de bingo em branco e cartela com as palavras para preencher na cartela em branco.

**Como jogar:** cada estudante recebe duas cartelas, uma em branco e outra com as palavras. Depois que preencher a cartela com as palavras que ele escreveu, o professor dará os comandos para premiação, exemplos: ganha quem fizer o X na cartela ou quem fizer a letra L e por fim que preencher a cartela toda. A premiação fica a critério do professor, é sugestivo caixa de bombom, copos, lembrancinhas, etc.

**Possíveis adaptações:** o jogo pode ser adaptado ou ampliado de acordo com a turma.

#### Outras sugestão de palavras para o bingo

Paz	Trabalho	Lajota	Ilusão	Peixe	Cabelo
Sonho	Chave	Tijolo	Jantar	Peso	Unha
Escola	Porteiro	Barro	Almoço	Ameixa	Espuma
Amor	Churrasco	Costura	Jiboia	Mexerica	Espinho
Sol	Zebra	Filhos	Laranjal	Chuchu	Vacina
Cachorro	Dinheiro	Sonho	Joia	Recheio	Azar
Magreza	Aliança	Carro	Boia	Queijo	Rezar
Porta	Igreja	Moto	Sutiã	Faixa	Jejum
Caneta	Padaria	Prêmio	Lã	Cacho	Caju

Fonte elaborada pelo autor (20230)

**Premiação:** é sugestivo caixa de bombom, lembrancinhas, copos etc.

**Avaliação:** pode ser atribuído nota pela participação.

# SOLETRANDO

Neste jogo os estudantes tem o objetivo de soletrar corretamente as palavras que o professor irá sortear, a brincadeira começa pelo nível mais fácil, nível 1, são palavras mais conhecidas e menos complicadas de se escrever.

Modelo de cartela para soletrando:

Nomes	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4

Fonte elaborada pelo autor (20230)

Sugestões de palavras por níveis de dificuldades:

N 1	N 2	N 3	N 4
Casa	Lençol	Faxina	Muçarela
Jarro	Cozinha	Caixote	Xampu
Livro	Pedreiro	Maisena	Excesso
Bloco	Plantação	Lixo	Exceção
Fogueira	Quintal	Graxa	Rezar
Escola	Varal	Feixe	Crucifixo
Jornal	Recheio	Paixão	Cisterna
Luz	Caixa	Gelatina	Passagem
Novela	Piscina	Tigela	Estresse
Mesa	Jeito	Beleza	Azulejo
Terra	Jiló	Risoto	Mexido

Fonte elaborada pelo autor (20230)

É sugestivo que o mediador faça a competição em forma de eliminação, ou seja se errar a letra o participante não passa para o próximo nível. Assim ganha aquela que chegar mais longe. Caso haja empate o professor pode sortear mais palavras dentro do último nível. As palavras podem ser sorteadas dentro de copos descartáveis onde conterà a descrição de cada nível.



Fonte elaborada pelo autor (2023)

**Número de participantes:** toda a turma.

**Material:** 2 tabelas uma para o professor preencher com o nome dos alunos e escrever a palavra conforme ele soletrar. E a outra cartela é para o professor cortar as palavras que serão sorteadas e colocar dentro dos respectivos copos com a descrição dos níveis de dificuldades.

**Como jogar:** o professor pode seguir a ordem dos nomes que ele escreveu na tabela, começando pelo nível 1, ele chama o estudante para sentar mais à frente da turma, para não ficar tão próximo dos outros alunos. O professor sorteia a palavra de dentro do copo e fala de forma clara e alta para o estudante que por sua vez pode pedir para repetir ou começar a soletração. Ao começar o professor escreverá a palavra da forma como ela foi soletrada, e ao final vai falar se o participante passou para o próximo nível. Passando para o próximo nível o participante esperará, de volta no seu lugar, que o professor faça a brincadeira com os demais, a palavra sorteada deve ser descartada para não se repetir.

**Premiação:** é sugestivo caixa de bombom, lembrancinhas, copos etc.

**Avaliação:** pode ser atribuído nota pela participação ou/e nível alcançado.

**Possíveis adaptações:** o professor pode deixar o estudante utilizar uma folha para escrever a palavra e depois soletrá-la e também pode estabelecer o tempo de espera.



## REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** / Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, Monique Pereira et al. **Análise do livro didático da EJA**. Santa Maria/RS – Brasil Associação Internacional de Pesquisa na Graduação em Pedagogia (AINPGP) – 2014.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; FREYBERGER, Adriana. **Brinquedos e brincadeiras nas creches: manual de orientação pedagógica**. 2012.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem**. UFRJ. Rio de Janeiro, 2003, 4.

SANTOS, M. P dos. **O lúdico na formação do educador**. 7ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

VYGOTSKI, L. S., **A Formação Social da Mente**, São Paulo - SP 1991.

ZORZI, Jaime Luiz. **As trocas surdas sonoras no contexto das alterações ortográficas**. *Soletras*, 2008, 15.