

Gramaticando: um Jogo como Instrumento Educacional

Gramaticando: a Game as an Educational Tool

Denise Ribeiro^{a*}; Adriana Aparecida Siqueira Martins^a; Diogo de Lima Braga Salum^a

^aFaculdade Anhanguera de Taubaté, SP, Brasil

*E-mail: deniseribeiro@anhanguera.com

Resumo

O projeto Gramaticando objetiva problematizar as questões relacionadas à dificuldade apresentada por alunos adolescentes em relação ao uso da Gramática Normativa na linguagem escrita uma vez que chegam ao final do Ensino Médio sem saber o básico da língua materna e, por consequência, produzem textos com erros de grafia, ortografia, concordância, acentuação, pontuação, coesão, conexão, eles escrevem como falam. Esta é a base da iniciativa do projeto que, através da aplicação de jogos lúdicos eficazes e atrativos para a idade do público-alvo, coletará dados e serviu como efetiva pesquisa de campo. Assim, por meio dos dados coletados e do embasamento teórico foi possível identificar, relacionar e buscar soluções para os problemas apresentados, que poderão ser utilizados por demais docentes no ensino e aprendizado da Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Língua Portuguesa. Gramática. Lúdico. Letramento. Ortografia.

Abstract

The project Gramaticando aims at problematizing the issues related to the difficulties presented by adolescent students regarding the use of Normative Grammar in written language once they get to the end of High School without knowing the mother language basic learning and, consequently, they make texts with writing, spelling, concordance, stress syllables, cohesion and connections mistakes, not to mention the fact that they write as they speak. This is the base of the Project initiative that, by means of playful, efficient and attractive games for the target-audience age, will collect data and it suited as effective field research. Thus, by means of the data collected and the theoretical principles, it was possible to identify, relate and find solutions for the problems presented herein, which will be likely used by the other Teachers when it comes to Portuguese Language Teaching

Key-words: Portuguese Language. Grammar. Playful. Litteracy. Spelling.

1 Introdução

Atualmente, se observa que crianças estão precoces no uso da linguagem, devido a vários fatores, uma delas é a evolução tecnológica como uso de internet, celulares etc. Por um lado agiliza a informação e a comunicação que é favorecida, por outro lado cria vícios de linguagem e de escrita que não estão de acordo com a Gramática Normativa.

Baseado nisto, é preciso problematizar as situações, em alguns casos ou a maioria das vezes os estudantes chegam ao ensino médio apresentando dificuldades na produção de textos como erros de ortografia, concordância, acentuação, pontuação, coesão, e porque não de coerência, e, conseqüentemente, dificuldade na interpretação de texto, estão no ponto de escrever como falam.

A partir destas constatações, o professor encontra grande dificuldade em ensinar a Gramática por o alunado não estar capacitado e nem com autonomia para evolução da mesma encontrando um limite conhecido como analfabetismo funcional.

O projeto Gramaticando visou, também, detectar a defasagem que a internet tem causado à escrita normativa, sabe-se que estudantes escrevem textos com palavras como *pq*

(porque), *vc* (você), *ksa* (casa), *entaum* (então), resultado de bate papo na internet. É preciso salientar que as dificuldades encontradas na escrita, pelos estudantes, também é decorrente da falta de leitura, além de um ensino proveniente do Modelo Autônomo de Letramento, que não atinge as expectativas e necessidades dos alunos, se distanciando do Modelo Ideológico de Letramento, que é baseado em um ensino contextualizado com a realidade do aluno. Por isso a importância deste projeto vingar por ter como objetivo abordar de forma lúdica e interessante as regras da língua-materna, despertando no estudante um interesse na busca e no aprendizado da mesma como a lógica da Gramática.

O projeto Gramaticando nasceu de um ideal de detectar, por meio da aplicação de um jogo de perguntas e respostas, qual o conhecimento que os alunos possuem efetivamente da Gramática Normativa na escrita, abordando palavras da Gramática da Língua Portuguesa que podem ser classificadas como “difíceis de serem escritas”, ou seja, a forma correta da escrita com montagens de orações na estrutura correta.

Portanto, acredita-se que por meio do lúdico, do jogo, é possível levantar dados e saber quanto o indivíduo dessa nova geração tem estatísticos para o projeto conhecimento

e aprendizado da Gramática da Língua Portuguesa. A competição durante o jogo será um grande auxílio na pesquisa de campo e para coleta de dados.

O projeto pretende detectar as falhas na escrita mediante a Gramática Normativa, a partir da nova geração de estudantes; documentar e analisar as falhas verificada entre linguagem verbal e escrita; apontar uma estatística e elaborar resoluções para estes problemas, servindo como base para toda a comunidade docente na aplicação de textos escritos; verificar a capacidade com público-alvo de responder corretamente as questões formuladas para a aplicação do teste do projeto; e identificar as causas dos erros nas respostas se as mesmas advém de algum vício de linguagem ou de alguma dificuldade em utilizar a Gramática Normativa.

Existe um problema percebido há alguns anos em estudantes, especialmente de ensino médio, que, segundo pesquisa realizada pelo jornal eletrônico Diário da Região de São José do Rio Preto, artigo publicado em 04 de setembro 2011, que revela que os estudantes do Ensino Médio desconhecem conteúdos básicos que já deviam dominar no ensino fundamental, conforme revelado pelas pesquisas, escrevem textos desconexos, recheados de erros ortográficos graves, não sabem identificar sujeito e predicado nem compreender um tema simples de redação. Erros na grafia de palavras como ‘facio’ (fácil), ‘dimenor’ (menor de idade), ‘familha’ (família), ‘encino’ (ensino), ‘diguino’ (digno), ‘serto’ (certo), ‘onesta’ (honesta), ‘imprego’ (emprego) e ‘anafabeltos’ (analfabetos) são encontrados em textos de alunos do terceiro ano do ensino médio e primeiro ano do curso de graduação. Foram constatados nas redações e testes aplicados, erros de acentuação, pontuação (textos sem nenhuma vírgula ou ponto final), erros primários de ortografia e concordância¹.

Esta variação na Língua falada e escrita ocasiona este distanciamento da realidade da Gramática Normativa, como se pode observar na constatação da pesquisa realizada pelo jornal.

Sobre a Gramática Normativa e seu uso, Bechara (2007, p.34), define como:

Cabe à gramática normativa, que não é uma disciplina com finalidade científica e sim pedagógica, elencar os fatos recomendados como modelares da exemplaridade idiomática para serem utilizados em circunstâncias especiais do convívio social. A gramática normativa recomenda como se deve falar e escrever segundo o uso e a autoridade dos escritores corretos e dos gramáticos e dicionaristas esclarecidos.

E é desta Gramática que os alunos têm se distanciado, como escrever corretamente, apesar das diferentes maneiras que falamos.

Em casos, por exemplo, de produção de textos formais, como redação em concurso público ou vestibular, percebe-se o uso de “a gente” no lugar do pronome do caso reto “nós”, referente à 3ª pessoa do plural, por já ser uma variação da

língua falada, sugerindo até uma indeterminação do sujeito. Conforme Lopes (1998, p.6)

O caráter genérico e globalizante que nós e a gente podem assumir, referindo-se, muitas vezes, a um grupo de pessoas indeterminado, tem estimulado outros pesquisadores a analisar de que forma os pronomes pessoais estão sendo empregados pelos usuários da língua como um recurso para indeterminar o sujeito.

Outra dificuldade detectada é em relação às palavras escritas com letras diferentes, porém apresentando mesmo som, por exemplo: s com som de z; ç com som de s; ch com som de x. A Gramática Normativa define regras para que não se confunda a escrita destas palavras. Estas regras estão implícitas na Ortografia como André (1997) descreve que após ditongo escreveremos com “ç” quando houver som de “s” e escreveremos com “s” quando houver som de “z”.

Portanto, através desta pesquisa, busca-se levantar e analisar dados entre a realidade da Gramática Normativa na (escrita dos alunos) e o quanto ela está distante (do que se fala).

2 Material e Métodos

O público-alvo foi os estudantes do 2º e 3º ano do Ensino Médio, por se adequarem as expectativas e necessidades do projeto já que estão concluindo os estudos e na perspectiva de ingresso em um curso de graduação e prestes a um vestibular.

O intuito do jogo Gramaticando, então, será detectar as falhas na escrita, dificuldades de interpretação de texto, que são os objetivos do projeto. A metodologia é adequada ao que visa o projeto, pois trata de jogos lúdicos que correspondem ao interesse do público-alvo escolhido, o tornando mais interessante realizar a pesquisa.

Antes do início do jogo na prática é fundamental obter embasamento teórico a partir de livros e artigos científicos, para oferecer aos alunos uma palestra sobre a Gramática Normativa, sua importância e seu uso adequado. Situações em que é indispensável saberem ao relembrar como utilizá-la.

Ao estabelecer um entendimento com o público-alvo direcionando-os ao objeto da pesquisa, a Gramática Normativa em relação à escrita passa a ser o ponto de partida e de chegada. O objetivo da palestra será, então, relembrar as regras e a sua importância esclarecendo que não será considerado os erros na fala, aos regionalismos, gírias etc.

Conforme Bagno (2007, p.10) “só existe língua se houver seres humanos que a falem”. É preciso, então, estabelecer com os alunos esta relação que se aprende primeiro a falar, depois a escrever, tem-se a comunicação social, isto é, a língua, onde, de certa maneira, se expressa e se faz entender através dos códigos da sociedade que se está inserido e nela tem os regionalismos, as gírias e, até mesmo, palavras que mudam de sentido conforme o uso numa determinada cultura ou sociedade.

1 <http://www.diarioweb.com.br/novoportal/noticias/educacao/76143,,Futuros+universitarios+nao+sabem+escrever.aspx>

A palestra será composta de exemplos de comportamento em relação a Língua falada e escrita com alguns exemplos de pronúncias de palavras e a variação em sua forma escrita como a palavra “colégio”, no Rio de Janeiro pronuncia-se “*culégio*”, em São Paulo “*colégio*”. E agora quem está certo? Todos.

Conforme Bagno (2007, p.52)

O que acontece é que em toda língua do mundo existe um fenômeno chamado variação, isto é, nenhuma língua é falada do mesmo jeito em todos os lugares, assim como nem todas as pessoas falam a própria língua de modo idêntico.

Portanto, é preciso a compreensão desta variação pelos alunos, para que os mesmos possam perceber a diferença entre a sua fala e a sua escrita. A compreensão desta diferença é necessária para que os alunos identifiquem as diferenças entre uma e outra, porque a Gramática Normativa padroniza a língua escrita, indicando, através de regras, o escrever corretamente.

A Gramática Normativa deve ser rotineiramente utilizada, nas ocasiões formais tal como vestibular, concurso público, prova, entre outros. Daí a colaboração da aplicação do Gramaticando como um jogo, será uma parte importante para a metodologia, pois é o que corrobora no atestar as dificuldades que os alunos de Ensino Médio têm com a Gramática Normativa da Língua Portuguesa, por isso desenvolver o jogo Gramaticando dentro das escolas trás um feedback eficaz para o desenvolvimento do artigo.

O desenvolvimento do projeto ocorre a partir de pesquisas feitas em escolas e também em eventos acadêmicos que englobam alunos do ensino médio. O projeto tem baixo custo, pode ser aplicado nas escolas que a Faculdade Anhanguera de Taubaté – Unidade I possui convênio, é fácil de ser desenvolvido e teve uma boa aceitação entre o público-alvo, já com um resultado de um projeto piloto.

A aplicação foi em uma escola pública da cidade de Taubaté, para as salas de segundo e terceiro ano do Ensino Médio, público-alvo da pesquisa para o projeto, que foi bem recebido pelos alunos e os resultados excelentes.

A aplicação do Jogo Gramaticando para a coleta de dados do público-alvo, para corroborar o objetivo e o fundamento deste artigo, que tem como finalidade estudar e mostrar que a variação linguística está fazendo sofrer a língua escrita em relação à fala e as dificuldades apresentadas por estes alunos em relação à grafia foi evidente. Realizado no dia 13 de Novembro de 2014 – no período de 9h30min (nove horas e 30 minutos) às 12h (doze horas). Detalhes a seguir:

- ✓ Local: Escola Estadual Amador Bueno da Veiga.
- ✓ Endereço: Rua: José Maria de Oliveira, nº 190 – Pq. Sabará – Taubaté – São Paulo.
- ✓ Responsável: coordenação e direção.
- ✓ Público-alvo: 2º e 3º anos do Ensino Médio.

A aplicação do jogo Gramaticando conta com quatro fases, cada um será explicada abaixo, ou seja, o que será feito, como, e porque:

- ✓ Fase 1: Foi dirigida aos alunos uma palestra ministrada pelos autores do projeto, Adriana Aparecida Siqueira

Martins e Diogo de Lima Braga Salum, sobre o uso da Língua Portuguesa em sua norma culta nas variantes (fala e escrita), explicando sobre o uso da língua enquanto falantes, onde se devem respeitar os regionalismos, gírias, dialetos, etc., pois cada falante, cada sociedade ou “grupo” tem suas características linguísticas, porém, na escrita se deve seguir a norma culta ou padrão da Língua Portuguesa – este é o instrumento do nosso estudo - (Gramática e Ortografia).

- ✓ Fase 2: Os alunos foram organizados em grupos e aos mesmos foram explicadas as regras para o jogo (em anexo–regras, palavras do quis, frases do quis e etapa final).
- ✓ Fase 3: Aos grupos foram dirigidas as perguntas conforme “anexo”; Conforme os acertos ou erros eram computados os pontos. Foi seguida a sequência de aplicação conforme as regras do jogo. A finalidade do jogo é coletar dados para a pesquisa, detectando a dificuldade de escrita das palavras em relação à fala.
- ✓ Fase 4: Análise dos Dados - Número de alunos: 15 – 4 grupos. Nesta fase, para que se tenha alguma base para colaborar no foco do artigo, houve um levantamento dos acertos e erros das fases 3 citada acima. Esta estipulação será mostrada abaixo mostrando o total de acertos e erros, os erros e acertos em cada fase do jogo e as palavras e frases que foram usadas.

2.1 Rodadas do jogo Gramaticando

1. Número de palavras usadas no jogo Gramaticando (24 palavras):
2. Total de acertos: 9 acertos.
3. Total de Erros: 15 erros.

Primeira rodada: Número de palavras – Nível 1 (Fácil):

Neste nível foram perguntadas palavras de fácil escrita para que os grupos que participavam da aplicação escrevessem. Confira os dados abaixo dos acertos e erros e de quais palavras foram usadas:

- ✓ 8 palavras (2 para cada grupo);
- ✓ Acertos: 5 (ardiloso, insolente, tarântula, taciturno, implícito); e
- ✓ Erros: 3 (Asterísco, muçarela, geminada).

Segunda rodada: Número de palavras – Nível 2 (Médio):

As palavras que foram utilizadas nesta parte do jogo Gramaticando são de nível médio, não tão difíceis, porém, não são tão fáceis, sendo, assim, medianas. Confira o desempenho dos grupos nesta rodada.

- ✓ 4 palavras (1 para cada grupo);
- ✓ Acertos: zero; e
- ✓ Erros: 4 (Pândego, besugo, âmago, tênue).

Terceira rodada: Número de palavras – Nível 3 (Difícil):
Nesta rodada as palavras citadas como perguntas são de níveis difíceis de serem escritos, por causa da acentuação, dígrafos etc. Confira abaixo.

- ✓ 4 palavras (1 para cada grupo);
- ✓ Acertos: 2 (Fleumático, pachorrento); e
- ✓ Erros: 2 (Recôndito, balbúrdia).

Quarta rodada: Frases – Nesta rodada foram faladas frases para que os grupos escrevessem conforme ouvissem. O nível desta parte varia de fácil para difícil pelo fato de exigir mais dos alunos na parte de pontuação, vírgula, acentuação, concordâncias, entre outros termos da Gramática.

- ✓ 8 frases (2 para cada grupo);
- ✓ Acertos: 2 - Ele partiu em marcha para o campo levando sua enxada; O zunido do enxame estava muito alto; e
- ✓ Erros: 6 - O essencial é invisível aos olhos; Ele era muito excêntrico; O sapo coaxava, mas não era na lagoa e sim na piscina; Preciso levar o computador para o concerto; Para toda regra há uma exceção; Enxugue o rosto, pois você está suado.

Na última rodada foi feito um jogo rápido de perguntas e respostas, exemplo: “A gente” no sentido de “nós” é junto ou separado? A palavra “faço” se escreve com “ç” ou “ss”? Usa-se “mas” ou “mais” em frases com sentido de contrariedade? Resultado: os alunos demonstraram mais facilidade em falar do que em escrever, colaborando com a questão que o artigo aborda sobre a diferença entre a fala e a escrita. A análise dos erros e acertos pode ser vista nos resultados do artigo.

3 Resultados e Discussão

3.1 Imagens da aplicação do Gramaticando

A aplicação foi feita numa escola no Município de Taubaté, conforme explicado anteriormente. As imagens abaixo mostram as etapas da aplicação desde a organização até a foto em conjunto com os alunos que participaram do jogo Gramaticando.

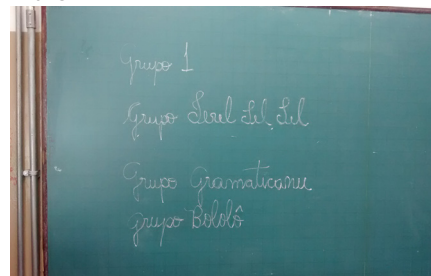
Na organização (Figura 1) foi solicitada a separação da sala em quatro grupos para que houvesse o jogo e assim começar a aplicação. Nesta parte foram explicadas as regras do jogo de que como ocorreria. Cada grupo escolheu um nome (Figura 2) para identificação da equipe, facilitando na hora da pontuação.

Figura 1: Alunos se organizando para a aplicação do jogo



Fonte: O autor.

Figura 2: Nomes dos grupos que participaram do jogo



Fonte: O autor.

A aplicação teve seu início a partir das explicações das regras (Figura 3). Para cada grupo foi feita uma pergunta (os aplicadores falavam uma palavra ou frase e a equipe escrevia conforme o que se ouvia). As palavras eram escolhidas (Figura 4) conforme os níveis das rodadas, como foram explicadas anteriormente.

Figura 3: Aplicação do Gramaticando



Fonte: O autor.

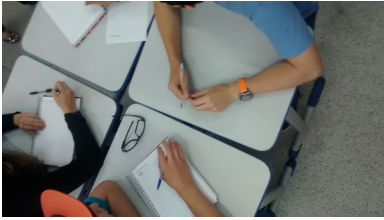
Figura 4: As perguntas eram feitas para cada grupo



Fonte: O autor.

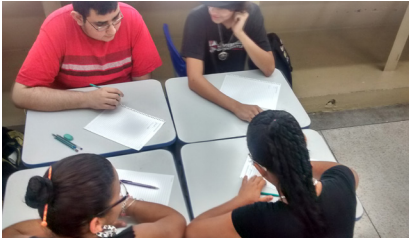
As equipes só podiam interagir entre os próprios membros, sempre tendo um tempo para a resposta de cada pergunta. O desenvolvimento deles durante o jogo (Figuras 5, 6, 7 e 8) auxiliou e corroborou para o artigo, pois o *feedback* resultou em dados que colaboram com a tese sobre a Gramática Normativa e a preocupação disto entre os jovens.

Figura 5: Desenvolvimento do grupo Gramaticando



Fonte: O autor.

Figura 6: Desenvolvimento do grupo 1



Fonte: O autor.

Figura 7: Desenvolvimento do grupo Bololô



Fonte: O autor.

Figura 8: desenvolvimento do grupo Terel Tel Tel



Fonte: O autor.

No final de tudo, os alunos foram solicitados para uma foto coletiva (Figura 9) para finalizar com a aplicação do jogo Gramaticando.

Figura 9: Alunos que participaram da aplicação



Fonte: O autor.

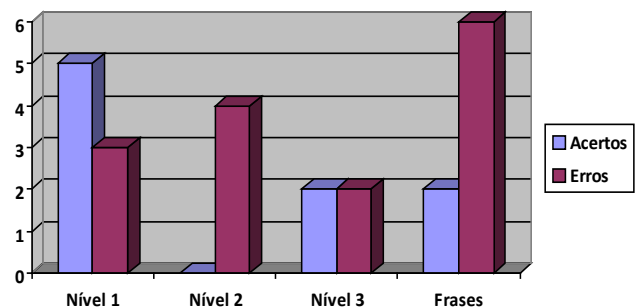
A prática do Gramaticando foi um momento de sucesso, os alunos o receberam com interesse e, assim, o jogo tornou-se eficiente, ou seja, pode-se dizer que de uma forma lúdica os jovens conseguem aprender regras da Língua Portuguesa, ainda mais pelo fato de ser algo diferente dado dentro de sala de aula.

Os resultados também podem colaborar na afirmação de que os alunos de Ensino Médio vêm tendo uma certa dificuldade na parte das regras gramaticais, pois eles mostram o problema das diferenças entre a fala e a escrita.

Dados apurados referente à aplicação do Jogo Gramaticando para a coleta de dados do público-alvo para corroborar deste artigo, que tem como objetivo colaborar com as afirmações teóricas da variação que está sofrendo a língua escrita em relação à fala e as dificuldades apresentadas por estes alunos em relação à grafia.

Como se percebe, o gráfico demonstra que houve mais erros do que acertos, confirmando a dificuldade que os alunos têm para com a escrita, especificamente, com a Gramática da Língua Portuguesa (Figura 10).

Figura 10: Etapas da aplicação das palavras em seus níveis



Fonte: Dados da pesquisa.

O Gráfico 1 demonstra as etapas da aplicação das palavras em seus níveis, do mais fácil ao mais difícil e os erros e acertos dos grupos. Conforme o grau de dificuldade, os erros aumentam. Os acertos aparecem na etapa mais fácil.

Assim pode-se corroborar a dificuldade na grafia e a variação que sofre a língua na fala e na escrita.

Os alunos, de fato, chegam ao final do Ensino Médio com dificuldades na ortografia e no uso da Gramática Normativa em geral.

4 Conclusão

Durante toda a pesquisa, pode-se perceber a grandeza da Gramática da Língua Portuguesa e sua importância. Apesar de toda variação que ela vem sofrendo, especificamente e mais na língua falada, é importante destacar que é rica em estratégias, lógicas e lúdicas e deve ser respeitada, pois são os falantes que mantêm a Língua viva.

Porém, dando o devido foco ao objeto de estudo do projeto, a Gramática Normativa, deve-se levar em consideração que, apesar dos esforços dos docentes de Língua Portuguesa, os

alunos têm se distanciado do que deveria ser a realidade da Gramática Normativa e seu uso correto.

Através das pesquisas de campo foi possível conformar as dificuldades dos alunos, público-alvo da pesquisa, têm de escrever corretamente as palavras ou frases. Foi possível detectar alguns dos motivos para estas dificuldades que são: dificuldade de diferenciar a linguagem oral da escrita (escreve-se como se fala); falta de leitura e produção de texto; dificuldade em falar corretamente; uso de vícios de linguagem advindos do uso de internet; dificuldades com palavras que possuem letras diferentes com sons iguais; ensino proveniente do “Modelo Autônomo de Letramento”, que não atinge as expectativas e necessidades dos alunos, se distanciando do Modelo Ideológico de Letramento, que é baseado em um ensino mais contextualizado com a realidade do aluno; falta de interesse, os alunos encontram-se desinteressados em relação à escola, aos estudos e quanto as perspectivas de futuro e escolha de profissão.

Após a realização das pesquisas e de todo o desenvolvimento do projeto, foi possível analisar algumas situações com possíveis soluções a serem utilizadas pelos docentes de Língua Portuguesa tais como: incentivar desde o Ensino Fundamental a Leitura e a produção de texto.

Pode-se criar nas escolas, a partir das bibliotecas já existentes, cantinhos para leituras, com professores ou monitores capacitados a atenderem as necessidades dos alunos, suas dificuldades, incentivando-os; criar projetos de “Oficinas de Redação” nas escolas, levando os alunos a conhecerem e se familiarizarem com os diversos gêneros textuais, com quais eles se identificam, quais gostam, para adquirirem gosto pela

escrita; promover nas escolas saraus, concursos literários, que incentivem a leitura e a produção de textos; promover um Ensino mais contextualizado com a realidade social e cultural do aluno, para que, a partir de seus conhecimentos prévios da língua, sejam ensinados e aprimorados o conceito de Gramática Normativa.

Finalmente, deve-se salientar que a Gramática Normativa da Língua Portuguesa é bem estruturada e rica e oferece vasto recurso de ensinamento e aprendizado, basta existir interesse e ser dada à devida importância à correta prática da mesma, no campo da fala e da escrita.

Daí se pode perceber o tal sucesso do Jogo Gramaticando, jogo a ser novamente objeto de estudo, assim aperfeiçoado e, posterior, servir de metodologia de ensinamento da Gramática da Língua Portuguesa em sala de aula com a regalia de ser atrativo e de fácil assimilação. E num futuro próximo docentes poderão utilizá-lo para que possam, através dele, detectar em seus alunos as dificuldades referentes à Gramática Normativa e a parti daí, elaborar estratégias e planos de aula pelo correto e eficaz ensino-aprendizagem da Gramática da Língua Portuguesa.

Referências

- ANDRÉ, H.A. *Gramática ilustrada*. São Paulo: Moderna, 1997.
- BAGNO, C. *Preconceito linguístico, o que é, como se faz*. São Paulo: Loyola, 2007.
- BECHARA, E. *Moderna gramática portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.
- LOPES, C.R. Santos. Nós e a gente no português falado culto do Brasil. *DELTA*, v.14, n.2, p.405-422, 1988.