
SOLETRANDO

Estudantes:

Ana Flávia Silva de Oliveira

Ana Beatriz Souza

Bárbara Letícia Reis

Orientadora:

Lucimar Araújo da Silva

Escola:

Escola Municipal Inspetora France Abadia Machado Santana

Introdução e justificativa

Este projeto foi desenvolvido com os alunos do 3º, 4º e 5º anos do Ensino Fundamental na Escola Municipal Inspetora France Abadia Machado Santana, concomitante com as professoras de Informática Educativa, linguagens e professoras regentes.

A intenção do projeto foi desenvolver a competência linguística dos educandos, além de conscientizar da importância da escrita correta como meio para ampliar seu conhecimento, facilitar sua comunicação e formar a base no processo de aprendizagem da leitura e escrita, através de uma competição saudável.

Para iniciarmos o desenvolvimento deste projeto, a professora de Informática Educativa sugeriu aos alunos que refletissem sobre algumas palavras que ela ia digitando no Word e mostrando através do datashow. A professora digitava a mesma palavra com grafias diferentes e nos perguntava, qual era a correta, várias dúvidas surgiram na nossa cabeça quanto a grafia correta.

A nossa língua Portuguesa é regida pela gramática, cheia de regras que muitas vezes nos confundem pela semelhança de letras e pela quantidade de acentos. A escola precisa além de apresentar aos alunos todas essas regras, prepará-los para viver nesta sociedade tão diversificada, para isso é necessárias várias atividades que estimulem o uso correto das palavras, através de leituras e atividades lúdicas.

O projeto soletrando é uma ferramenta que favorece maior assimilação de palavras novas

e, concomitantemente, reforça conhecimentos anteriores, visando criar espaços onde exista uma maior interação e cooperação através de atividades em grupo. Kishimoto (2011) relata que na idade Média o jogo era visto como algo desnecessário, somente como passatempo, no Romantismo ele surge como algo sério com objetivo de educar as crianças e a partir do Renascimento passa ver o jogo como um instrumento que favorece o desenvolvimento tornando sua utilização uma forma adequada para aprender os conteúdos escolares.

Foi pensando nisto que se organizou um Campeonato de soletração de palavras, onde serão trabalhadas todas as regras, inclusive as novas regras ortográficas, de maneira divertida e competitiva o que é muito desafiador para os nós alunos.

Objetivo

O objetivo deste é encorajar e estimular os educandos através de uma competição saudável, visando a ampliação, compreensão do significado das palavras e ortografia correta das palavras.

Metodologia

A metodologia usada no presente projeto foi dividida em várias etapas:

- 1ª etapa: As professoras percebendo as dificuldades ortográficas dos alunos, nos apresentaram o software Soletrando, que surgiu de um Programa de televisão, do Caldeirão do Hulek;
- 2ª etapa: A professora de Informática educativa, no laboratório de informática, nos apresentou o programa, e nos propôs fazermos um campeonato, disse para nós que o 3º A disputaria com o 3º ano B, o 4º ano A disputaria com o 4º ano B e o 5º ano A disputaria com o 5º ano B. Aceitamos a ideia;
- 3ª etapa: A professora nos orientou a jogarmos o jogo, ou seja, que treinássem, depois, solicitou que cada turma escolhesse uma cor para representar a equipe e que criasse um grito de guerra para cada equipe;

Figuras 1 e 2: Professoras e alunos escolhendo a cor das equipes.



Fonte: Autores.

- 4ª etapa: Toda semana íamos para o laboratório de informática para nos preparar para a grande final;

Figuras 3 e 4: Alunos no laboratório de informática se preparando.



Fonte: Autores.

- 5ª etapa: Depois de nos prepararmos bem para o campeonato, chegou a hora de fazer a seletiva. A disputa teria que ser primeiro em cada turma, Foram feitas as eliminações até chegar a um finalista de cada turma, e o finalista de uma turma disputou com o finalista da outra turma.

Figuras 5 e 6: Momento da seletiva.



Fonte: Autores.

Resultados e discussão

No presente trabalho pôde-se observar a participação dos alunos durante o desenvolvimento do campeonato e o entusiasmo nas atividades propostas (grito de guerra, escolha da cor das equipes, entre outros).

Como pontos negativos, temos as questões burocráticas da escola, como conteúdos e avaliações, que dificultam um pouco o desenvolvimento desse tipo de atividades, pois elas requerem mais tempo e dedicação do professor. Temos também a dificuldade que alguns alunos apresentam em lidar com o ganhar e o perder.

Como pontos positivos, podemos destacar a melhora na ortografia das palavras.

Conclusões

Com este trabalho conseguimos demonstrar a importância de se aprender jogando. Por meio da utilização dos jogos os conteúdos em que os alunos apresentam dificuldades passam a compreender melhor, pois despertam o interesse estimulando-os a se envolverem no processo de aprendizagem.

Referências

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O jogo e a educação infantil. In: _____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. p.15-48.

CAMPEONATO NACIONAL DE SOLETRAÇÃO. Disponível em:
<<http://caldeiraodohuck.globo.com/>>. Acesso em 23 ago. 2018.