

APRENDER FONOLOGIA É DIFÍCIL? NOVAS ESTRATÉGIAS PARA O ENSINO–APRENDIZAGEM DOS ASPECTOS FONO-ORTOGRÁFICOS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Nathália Moreira Peixoto (UERN)

nathalia20241003018@alu.uern.br

Maria Isabel da Silva Santos (UERN)

maria20241003009@alu.uern.br

Rafaela Ferreira Barbosa Silva (UERN)

rafaela20241003045@alu.uern.br

RESUMO

A fonologia em linhas gerais é vista como a área da linguística que tem como objeto de estudo a sistematização dos sons da língua. Neste sentido, esse aspecto da análise linguística é abordado nas aulas de língua portuguesa com o intuito de levar o conhecimento de regras fono-ortográficas com vistas ao aprimoramento da prática da escrita, o que muitas vezes é visto pelos alunos como um conteúdo difícil e chato em razão do uso de regras. Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é averiguar, a partir de um projeto da disciplina Fonologia, Variação e Ensino do ProLetras, o uso de estratégias de caráter lúdico nas aulas de língua portuguesa acerca da fonologia. Como aporte teórico nos valeremos das contribuições de Moraes (2010), Antunes (200) e Silva (2011) dentre outros autores. Para a constituição do *corpus* desta pesquisa partiremos de atividades dinâmicas e lúdicas através da aplicação de seqüências didáticas que culminarão com uma gincana abordando os três aspectos da fonologia: ortografia, acentuação gráfica e pontuação, com vistas a promover uma aula atrativa, lúdica e que contribua com a aprendizagem dos aspectos fonológicos.

Palavras-chave:

Fonologia. Ludicidade. ProfLetras.

RESUMEN

La fonología en general es vista como el área de la linguística cuyo objeto de estudio es la sistematización de los sonidos de la lengua. En este sentido, este aspecto del análisis lingüístico se aborda en las clases de lengua portuguesa con el objetivo de proporcionar conocimientos sobre las reglas fono ortográficas con vistas a mejorar la práctica de la escritura, que muchas veces es vista por los estudiantes como un contenido difícil y aburrido debido a su uso de reglas. En este contexto, el objetivo de este trabajo es investigar, a partir de un proyecto de la disciplina Fonología, Variación y Enseñanza de ProLetras, el uso de estrategias lúdicas en las clases de lengua portuguesa en relación con la fonología. Como aporte teórico utilizaremos

los aportes de Morais (2010), Antunes (200) y Silva (2011) entre otros autores. Para crear el *corpus* de esta investigación, partiremos de actividades dinámicas y lúdicas mediante la aplicación de secuencias didácticas que culminarán con una yincana abordando los tres aspectos de la fonología: ortografía, acentuación gráfica y puntuación, con el fin de promover una visión atractiva. Clase lúdica que contribuye con el aprendizaje de aspectos fonológicos.

Palabras clave:
Fonología. Lúdica. ProfLetras.

1. Introdução

O ensino de fonologia implica a sistematização de regras que estruturam a relação sonora e grafêmica da língua. Dessa forma, aprender fonologia é se apropriar de determinadas regras que regem a escrita e a pronúncia dos vocábulos da língua materna. No entanto, é possível observar com relação ao ensino deste conteúdo, duas situações: por um lado, uma certa rejeição por parte dos discentes ao estudo da gramática, incluindo a fonologia; por outro lado, aulas de língua portuguesa mecanicistas e pouco atrativas para abordar conteúdos gramaticais um tanto complexos. Nesse contexto surgiu o objeto de estudo deste trabalho, uma vez que no bojo das discussões na disciplina Fonologia, Variação e Ensino, no curso do Mestrado Profissional de Letras, da UERN, *Campus* Assu, travamos um debate acerca de como tornar as aulas de fonologia mais interessantes e como consequência melhorar o processo de aprendizagem dos nossos discentes com relação aos aspectos fonológicos.

Partindo dessa premissa, este trabalho tem como objetivo mostrar resultados da aplicabilidade de novas estratégias para o ensino de fonologia em uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental 2, a partir da aplicação de atividades lúdicas, pois em uma sociedade imersa a tecnologias e muitos atrativos com dinamicidade se faz necessário que o docente introduza práticas pedagógicas mais dinâmicas e estimulantes em suas aulas, que vão desde uma atividade lúdica sem recursos tecnológicos a atividades que façam uso das tecnologias.

Como aporte teórico para o desenvolvimento deste trabalho recorreremos às contribuições teóricas de Antunes (2003), Silva (2009) e Morais (2003). No que diz respeito aos aspectos metodológicos, é possível dizer que esta pesquisa é de base qualitativa e interpretativa,

cujo *corpus* é constituído por duas oficinas, sendo uma delas constituída de uma aplicação de sequência didática com abordagem de conteúdos fono-ortográficos em uma perspectiva lúdica. Neste sentido, a pesquisa caracteriza-se como pesquisa-ação uma vez que se trata de um método que incide sobre a própria prática da pesquisadora e traz como resultados preliminares um diagnóstico das dificuldades fonológicas dos alunos e a observância de uma maior interação entre aluno/aluno e aluno/professor além da observação de uma maior motivação e gosto pelo ensino-aprendizagem da língua portuguesa.

2. *As dificuldades fono-ortográficas dos alunos dos anos finais e a atuação docente do professor de Língua Portuguesa*

É bastante comum encontrarmos professores de língua portuguesa tecendo comentários acerca dos desvios ortográficos dos alunos nas produções textuais ou mesmo manifestando preocupação com o falar dos discentes que se desvia da norma padrão da língua. Partindo desse pressuposto, surgem alguns questionamentos, como: “Por que esses alunos não aprendem a escrever as palavras corretamente?”; “O que fazemos para esses alunos aprenderem a escrever sem cometer desvios na norma culta?”. De acordo com Morais (2010) os equívocos de escrita têm causas distintas e que o professor precisa, então, trabalhar considerando-os de forma também distinta.

Muitas podem ser as razões que levam os alunos a chegarem nos anos finais do Ensino Fundamental 2 cometendo desvios fono-ortográficos no uso da escrita da língua materna. Não citaremos aqui tais razões por não ser esse o foco da presente pesquisa, mas a busca de identificar quais são as dificuldades e a proposição de novas estratégias para saná-las no contexto da aula de língua portuguesa. Nas palavras de Silva (2011), para que o ensino seja significativo é preciso que o professor faça um levantamento, nesse caso considerado como diagnóstico ortográfico, das dificuldades ortográficas de seus alunos para que então o professor organize seu ensino de forma que venha a superar essas dificuldades. No que concerne à aprendizagem da ortografia, Morais (2010) aponta:

Aprender ortografia não é um processo passivo, não é um simples “armazenamento” de formas corretas na memória. Ainda que a norma or-

tográfica seja uma convenção social, sujeito que aprende a processar ativamente. (MORAIS, 2010, p. 45)

Sabemos que há uma tendência natural do aluno relacionar a escrita de um vocábulo de acordo com a sonoridade, o que o leva muitas vezes ao equívoco do ponto de vista fono-ortográfico. Por essa razão, cabe ao professor a realização de um trabalho com a fonologia, mostrando aos alunos as regularidades que podem ser compreendidas por princípios gerativos e irregularidades as quais não tem nenhuma regra que justifique seu uso e cujo aprendizado depende da memorização (Cf. MORAIS, 2010). Porém independente se há regras ou não para a escrita correta de uma palavra, é necessário repensar na metodologia desse ensino, uma vez que o aluno associa o ensino de gramática a regras as quais ele terá que decorar, o que implica em um ciclo negativo de rejeição por parte dos alunos que converge para a não aprendizagem no ensino da língua materna. Com relação ao ensino de gramática, Antunes (2003) afirma que ainda persistem práticas inadequadas e irrelevantes, não condizentes com as mais recentes concepções de língua e com os objetivos mais amplos.

Nesse sentido, embora que a abordagem da aula seja algum aspecto gramatical o aluno deve participar dessas aulas como protagonista, agindo sobre o objeto de estudo e o professor, por sua vez, levando seu alunado a refletir sobre os aspectos gramaticais de forma interacional e significativa para os discentes. Vasconcelos (2000) diz que se os alunos interagem com o conteúdo, aumenta as chances da aprendizagem se tornar significativa. Não cabe mais nos dias atuais o professor superlotar o quadro branco com regras gramaticais e explicar para o aluno como se fosse um manual de instruções.

Morais (2010) aponta que o trabalho com bons textos, questionamentos, o despertar de dúvidas nos alunos são algumas alternativas para que o aprendizado do aluno aconteça de forma significativa. Porém outras estratégias podem ser integradas a essas citadas pelo autor como dinâmicas de grupo, jogos, ditados interativos dentre outros métodos que podem ser usados nas aulas de análise linguística, bem como sobre fonologia-ortografia.

3. Atividades lúdicas como estratégias de ensino-aprendizagem nas aulas de língua portuguesa

As discussões quanto ao uso da ludicidade no processo ensino aprendizagem não são uma novidade entre os educadores. Pois já se tem um conceito formado de que a aplicação de atividades lúdicas, na forma de jogos, são metodologias ativas eficazes para auxiliar na aprendizagem dos alunos.

A palavra “lúdico”, etimologicamente falando, significa “jogo”. Estudiosos construtivistas tratam a ludicidade como um instrumento facilitador de aprendizagem durante os processos de ensino. Sendo assim, esta prática na educação é concebida como uma causa pertinente para o exercício da mente, construção de inteligências, apreensão de regras de responsabilidade, criação de caráter cooperativo e condição fundamental para que o aluno promova o seu autoconhecimento (Cf. LOPES, 2010).

No que diz respeito ao ensino de língua portuguesa nos anos finais, os jogos lúdicos são úteis para ensinar e também aprofundar conhecimentos sobre determinados conteúdos, pois facilitam processos de socialização, comunicação, expressão, criatividade e concentração, além de favorecer a depender do tipo de jogo a participação social do aluno nos quatro eixos de linguagem: leitura, produção de texto, análise linguística e oralidade (Cf. ANTUNES, 2003). Ao abordar conteúdos gramaticais a partir da aplicação de atividades lúdicas é possível observar um maior envolvimento da turma, o que será verificado nesta pesquisa além de um maior interesse na assimilação de conteúdos que envolvem regras em função do caráter competitivo que alguns jogos empreendem que é o caso da gincana, o jogo escolhido para a constituição da intervenção didática desta pesquisa.

O fato é que o professor pode usar e abusar da criatividade dentro e fora da sala de aula com brincadeiras, jogos, gincanas, campeonatos, músicas, teatros, entre outros. O ensino lúdico não se resume a brincadeiras, mas sim no uso de metodologias diversas que estimulem a criatividade, o pensamento crítico e a imaginação dos alunos de uma forma bem natural, os professores têm que transformar o conteúdo em algo divertido, deixar as aulas interessantes e inovadoras. De acordo com Santos (1997):

[...] a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12)

O jogo já é uma metodologia ativa em muitas práticas, pois oferece uma proposta diferencial, despertando o interesse do aluno quanto à aprendizagem. Conforme Antunes (2000), a inserção dos jogos dará à aula um caráter interativo, onde haverá a interação entre os alunos e o conteúdo trabalhado, mediado pelo professor. Além disso, haverá o desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita, desvinculando-se de práticas de ensino tradicionais, as quais, muitas vezes, não promovem o crescimento do educando.

4. Aspectos metodológicos

O material que constitui o *corpus* desta pesquisa é constituído pela pesquisa qualitativa, participativa, com interpretação de dados. São participantes o total de 33 alunos que pertencem a turma 8º A, de uma escola da rede municipal de Maracanaú-Ceará.

O tema deste trabalho como já foi citado anteriormente é oriundo das discussões no escopo da disciplina Fonologia, Variação e Ensino, do Mestrado Profissional em Letras (ProfLetras), da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte, Campus Assú. No contexto dessas discussões tratamos de como o ensino de fonologia ainda é abordado de forma muito tradicionalista e mecanicista na sala de aula e mediante a isso, recebemos a proposição da professora que ministra a disciplina acima citada a abordar a fonologia a partir de uma proposta didática lúdica a qual julgássemos que melhor se aplicaria a nossa turma e que pudesse contemplar os seguintes aspectos: ortografia, acentuação gráfica e pontuação.

Para isso poderíamos optar pela abordagem de um desses aspectos ou todos. Embora seja desafiante contemplar os três conteúdos fonológicos, optei por realizar a intervenção de forma a abarcar os três aspectos fono-ortográficos propostos em uma turma de oitavo ano, que é a turma a qual eu ministro aula de língua portuguesa.

A estratégia escolhida para essa intervenção foi uma sequência didática de duas aulas, incluindo uma aula teórica e as atividades práticas de caráter lúdico. Porém vale ressaltar que o enfoque maior nessa sequência didática foi a gincana fono-ortográfica, pois para a realização dessa atividade na segunda aula, houve uma preparação do ponto de vista teórico com a entrega de material impresso contemplando conceitos pertinentes à Fonologia, que por sua vez foram extraídos de gramáticas de autores como Bechara (1997) e Cegalla (2020). E para efetivar esse estudo realizamos uma roda de conversa a partir dos conceitos e exemplos contidos no material e os alunos puderam externar suas dificuldades a respeito dos conteúdos fonológicos abordados, além de realizar uma atividade em grupo já contando como treinamento para a gincana.

4.1. Aplicabilidade da sequência didática

A primeira aula contou como um “aquecimento” para a gincana fono-ortográfica e neste momento abordamos a teoria de uso do “s/z, x, ch, g e j”, as regras de acentuação gráfica como monossílabos tônicos, palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas e o uso dos sinais de pontuação. Na segunda aula ocorreu a gincana com jogos envolvendo todos os conteúdos mencionados.

Quadro 1: Passo a passo da primeira aula.

Primeiro dia da sequência didática contando como “aquecimento” para a gincana fono-ortográfica
a) Entrega de material impresso contendo as regras de ortografia, acentuação e pontuação.
b) Revisão dos conteúdos em forma de roda de conversa. Nesse momento os alunos puderam manifestar suas dúvidas e dificuldades com relação às regras fono-ortográficas.
c) Formação de grupos para um ditado colaborativo.
d) Aplicação do ditado colaborativo em uma folha grande com sete palavras e três frases empregando as regras revisadas.
e) Apresentação dos cartazes contendo as palavras e frases do ditado.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Nesta primeira aula, o enfoque maior recaiu sobre a revisão das convenções fono-ortográficas com o intuito de levar os alunos a ter um novo contato com essas regras; de acordo com Morais (2003), palavras

que apresentam regularidades ortográficas acabam se tornando mais fácil de escrevê-las sem desvios ortográficos, uma vez que é possível seguir uma regra de uso de uma letra ao invés de outra, mesmo quando há uma competição fonêmica”. Neste sentido fez-se importante abordar algumas regras de uso da relação fonema-letra bem como as regras de acentuação gráfica.

Quadro 2: Passo a passo da segunda aula.

2º dia da sequência didática: Aplicação da gincana fonno-ortográfica
Divisão da turma em dois grupos grandes, uma equipe foi intitulada de equipe verde e a outra equipe de lilás identificada por bolas de encher com as respectivas cores.
<ul style="list-style-type: none"> • A professora informou as regras gerais do jogo e as especificações de cada tarefa. • A primeira tarefa da gincana foi a Que letra falta? Com seis rodadas em que um aluno de cada equipe teria que acertar a letra que faltava na palavra. Ao todo 12 alunos participaram dessa atividade. • O segundo jogo foi o verdadeiro ou falso com afirmações acerca das regras de acentuação gráfica. Também com 6 rodadas e participaram ao todo 12 alunos. • O terceiro jogo foi o Soletrando que contemplou dois assuntos: ortografia e acentuação gráfica. Foram seis rodadas e também participaram 12 alunos. • O último jogo foi o Vamos pontuar, em que cada aluno representando uma equipe recebia um texto com sinais de pontuação retirados para que eles pudessem pontuar. • Para finalizar a aula, a professora teceu comentários acerca da gincana e solicitou que os alunos escrevessem os pontos positivos e negativos daquela atividade.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Nesta segunda aula da sequência didática pode-se dizer que foi o momento de consolidar os conhecimentos teóricos da primeira aula de uma forma lúdica e competitiva que permeia em uma atividade em forma de gincana. De acordo com Barbi *et al.* (2015) e Melo *et al.* (2016), jogos que despertam interesse e envolvem progressos significativos na atuação dos participantes são importantes. Assim, a gincana é valiosa, pois conta com atividades que buscam criar condições de socialização e desenvolvimento usando os vários espaços dispostos na escola, podendo gerar resultados expressivos aos alunos, à comunidade escolar e à sociedade em geral (Cf. BEZERRA; AFONSO, 2021).

A gincana é um tipo de jogo que pode ocorrer em qualquer espaço da escola, inclusive dentro da própria sala de aula, dependendo do número de participantes. Para a execução deste trabalho a gincana ocorreu na sala de aula, porém fez uso de alguns equipamentos como: projetor, caixa de som e microfone para auxiliar no desenvolvimento das atividades.

5. Resultados e análises da intervenção

Usar estratégias lúdicas para o ensino de fonologia evidenciou que não precisamos abandonar o uso sistemático de conteúdos da gramática com receio de que estamos sendo tradicionalistas, pois o estudo da análise linguística também é parte integrante das práticas de linguagem conforme está descrito na BNCC (2018).

A língua é constituída por regras e estas têm de ser aprendidas pelos seus falantes. O que precisamos de fato é abandonar a ideia do ensino tradicional, mecânico e sem atrativos para nossos alunos. Ao abordar a fonologia em forma de gincana foi possível verificar onde se concentram as maiores dificuldades fonológicas dos alunos participantes dessa intervenção, além de perceber o interesse deles no desenvolvimento da atividade. Participaram da gincana fono-ortográfica os 28 alunos presente na sala de aula, mas a turma é composta por 33 alunos no total.

Quadro resumo 3.

Jogo 1	Conteúdos	Palavras usadas	Houve acertos	Houve erros
Que letra falta?	Uso do “s/z, x/ch e g/j”	japonesa análise poetisa gentileza pichação garagem mochila riqueza	japonesa poetisa gentileza análise riqueza	pichação garagem mochila

Fonte: Elaborado pelas autoras.

No jogo acima foi possível perceber um maior número de acertos nos vocábulos grafados com “s” e “z”, o que leva a constatar que os alunos participantes já possuem menos dificuldades com as regula-

ridades/fonológicas da relação “s/z” em detrimento da relação “x/ch” e “g/j”.

Tais dificuldades podem também estarem relacionadas às irregularidades, que essas letras apresentam; principalmente, na relação letra/fonema do “x/ch”, já que não existe regularidade para os vocábulos grafados com “ch”, pois muitas palavras escritas com “ch” /ʃ/, devem-se a razões etimológicas.

Quadro resumo 4.

Verdadeiro ou falso? Acentuação gráfica	Conteúdo	Respostas dos alunos
As palavras “matemática”, “estômago” e “simpático” são proparoxítonas.	Palavras proparoxítonas	Verdadeira.
As palavras fácil e difícil são paroxítonas terminadas em “l”.	Palavras paroxítonas	Falsa.
As palavras “atrás”, “cajá” e “herói” estão devidamente acentuadas.	Palavras oxítonas	Falsa. Verdadeira.
As palavras “português”, “guaraná” e “picolé” não são acentuadas.	Palavras oxítonas	Falsa.
As palavras “céu”, “chá” e “fé” não são monossílabos tônicos.	Monossílabos tônicos	Falsa.
As palavras “caráter”, “essência” e “açúcar” são acentuadas.	Palavras paroxítonas	

Fonte: Elaborado pelas autoras.

No jogo que implicou as regras de acentuação gráfica foi possível verificar uma maior incidência de erros nas respostas, o que pode também ser atribuído ao pouco domínio dos discentes com relação às nomenclaturas, uma vez que os erros recaíram principalmente nas afirmativas que contemplavam os nomes que designam o tipo de acentuação gráfica em detrimento das afirmações que não havia as nomenclaturas. No plano gráfico, o acento no português é regulado por normas ortográficas. Conforme o Acordo Ortográfico de 1990 (Cf. BRASIL, 2008), a acentuação gráfica é organizada por três tipos de palavras, as oxítonas (“cajá”, “café” e “até”), as paroxítonas (“mesa”, “açúcar”, “tênis”) e as proparoxítonas/proparoxítonas aparentes (“líquido”, “glória”, “gêmeo”). Essa classificação de proparoxítonas apa-

rentes causa uma divergência entre os gramáticos, pois há quem afirme que palavras como “glória”, “família” são paroxítonas terminadas em ditongo, as quais são sempre acentuadas (Cf. FERREIRA, 2015; ROCHA LIMA, 2011). Há outros, entretanto, como Luft (2013), que classificam como proparoxítonos fixos ou verdadeiros, como “fábrica”, e eventuais, ou falsos, como “gêmeo” e “Antônio”.

Nesta pesquisa não foram utilizadas palavras proparoxítonas aparentes e foi possível observar que com as palavras proparoxítonas os alunos participantes não tiveram dificuldades, nem com a regra, nem com a nomenclatura, ao contrário das regras das oxítonas e paroxítonas que os alunos mostraram pouco domínio das regras e das nomenclaturas.

Quadro resumo 5.

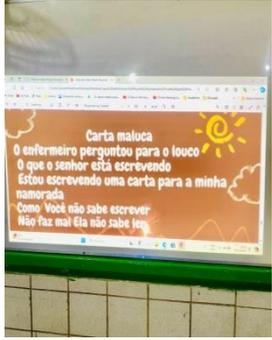
Jogo – Soletrando	Palavras soletradas	Erros nas soletrações
Palavras com “s/z, x/ch, g/j” e acentuação gráfica.	1- privilégio 2- enchente 3- desprezível 4- existência 5- prestígio 6- deboche 7- enxoval 8- vertigem 9- êxito 10- entusiasmo	enchente – enxente existência – existência deboche – deboxe prestígio – prestígio vertigem – vertijem êxito – ezito

Neste jogo da soletração, participaram o total de 10 alunos, sendo 5 representantes de cada equipe, um da equipe verde e o outro da equipe lilás. Nesta atividade, foi possível observar um maior interesse dos alunos em querer participar do jogo, mas também, foi perceptível que as dificuldades da maioria dos participantes foram semelhantes, como o esquecimento do acento gráfico nas palavras: existência, prestígio e êxito, a troca das letras “ch” por “x” nas palavras; enchente e deboche, além da troca do “g” por “j” como ocorreu no vocábulo vertigem.

O jogo soletrando além de abordar os aspectos ortográficos também configurou como uma boa estratégia para contemplar o aspecto semântico, pois para as palavras que os alunos disseram não conhecer, eles pediam aplicação na frase ou a aceção no dicionário, contri-

buindo dessa forma para a ampliação do repertório linguístico do aluno.

Quadro resumo 6.

Vamos pontuar? Texto original	Texto sem os sinais de pontuação
<p>Carta maluca</p> <p>O enfermeiro perguntou para o louco:</p> <p>— O que o Senhor está escrevendo?</p> <p>— Estou escrevendo uma carta para a minha namorada.</p> <p>— Como? Você não sabe escrever!</p> <p>— Não faz mal! Ela não sabe ler.</p>	

Fonte: Elaborado pelas autoras.

A última rodada da Gincana fono-ortográfica foi relacionada ao uso dos sinais de pontuação, foram entregues aos representantes de cada equipe duas cópias do texto acima com os sinais de pontuação retirados. O objetivo da atividade era que as duplas representantes de cada equipe pontuassem devidamente o texto. Nesta atividade foi possível perceber um bom domínio dos alunos com relação ao uso do ponto de interrogação e travessão, porém evidenciou uma dificuldade de emprego do ponto de exclamação, dois pontos e ponto final, pois houve uma tendência dos alunos a trocarem o ponto de exclamação pelo ponto final e desconsiderar o uso dos dois pontos que prenunciam um diálogo na narrativa.

Como panorama geral de aplicação da gincana fono-ortográfica, ficou evidente que houve uma interação satisfatória por parte dos alunos que participaram como muito empenho nas atividades, e isso foi possível em razão da metodologia aplicada, que por se tratar de um jogo competitivo, propiciou um maior interesse dos alunos em participar das atividades e até mesmo estudar as regularidades fono-ortográficas para conseguir acertar as perguntas do jogo.

6. *Considerações finais/Inconclusões*

Este trabalho se configurou como um instrumento de análise para averiguar a aplicação de uma intervenção dinâmica e lúdica no contexto da aula de língua portuguesa voltada para a fonologia.

Com o uso de uma estratégia lúdica em forma de gincana foi possível consolidar a teoria gramatical com a prática, uma vez que os alunos tiveram contato com as regularidades ortográficas e aplicaram-nas oralmente nos jogos competitivos levando-os a não só exercitar os aspectos fono-ortográficos, mas também a aplicar as regras apreendidas de forma reflexiva, o que dialoga com a perspectiva de Morais (2010) que defende o ensino sistemático das regras ortográficas, mas com vistas a um ensino reflexivo, em que os docentes saibam explorar as regularidades com os seus alunos, trabalhando as especificidades de cada regra de forma diferenciada. Neste contexto, os jogos são fortes aliados, pois além de levar os alunos a terem mais vontade de aprender pelo desejo natural de acertar as respostas, leva o aluno a refletir acerca das regras que eles tanto rejeitam, mas que constituem o ensino da língua portuguesa e não podemos negligenciá-las.

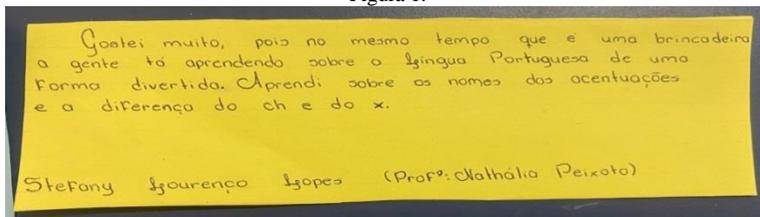
Vale destacar que ao se tratar de jogos competitivos, podem envolver com predominância a prática da oralidade, o que é muito salutar do ponto de vista linguístico, no entanto deve-se levar em consideração que há a possibilidade de alunos não se sentirem à vontade para participar ativamente do jogo em razão de timidez para se manifestar oralmente em público. Nesses casos é importante que o professor não tenha atitude coercitiva para o aluno participar das atividades contra a vontade dele, mas que possibilite a esse aluno a participar de alguma forma em que esse discente sinta-se à vontade, como uma atividade envolvendo a escrita que foi o que ocorreu com dois alunos nesta pesquisa.

Porém, no contexto geral desse trabalho ficou evidente que o objetivo foi atingido, uma vez que houve uma participação ativa do alunado nas atividades que integraram a gincana, foi possível verificar o nível de dificuldade de alguns aspectos fonológicos – ortográficos por parte dos alunos e averiguar que o uso de estratégias lúdicas podem ser aliadas no processo de ensino–aprendizagem levando os alunos a

aprenderem conteúdos da língua portuguesa que são considerados “difíceis e até mesmo “chatos” pelos alunos.

Ao concluir essa gincana, solicitamos dos alunos uma pequena produção textual com o intuito de que eles manifestassem suas impressões pela metodologia aplicada. Segue abaixo algumas reproduções do que eles escreveram a respeito da gincana fonó-ortográfica:

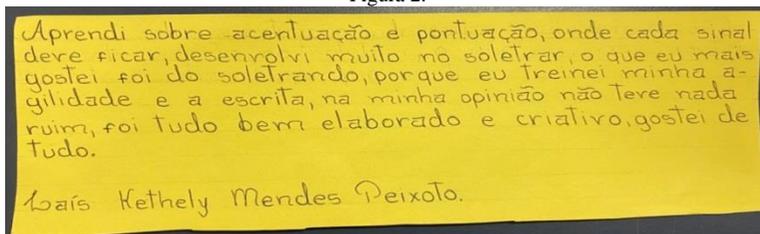
Figura 1.



Fonte: Elaborado por uma aluna.

(Stefany: Gostei muito, pois no mesmo tempo que é uma brincadeira, a gente tá aprendendo sobre a língua portuguesa de uma forma divertida. Aprendi sobre os nomes das acentuações e a diferença do ch e do x).

Figura 2.



Fonte: Elaborada por uma aluna.

(Lais Kethely: Aprendi sobre acentuação e pontuação, onde cada sinal deve ficar, desenvolvi muito no soletrar, o que eu mais gostei foi do soletrando, porque eu treinei minha agilidade e a escrita, na minha opinião, não teve nada ruim, foi tudo bem elaborado e criativo, gostei de tudo.)

Assim como as duas alunas acima, os outros alunos também compartilharam suas impressões da metodologia desenvolvida e cada um manifestou o que mais gostou, o que mais aprendeu e também com o que mais tiveram dificuldades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Irandé. *Aula de Português: encontro e interação*. São Paulo: Parábola, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

MORAIS, Artur Gomes de. *Ortografia: ensinar e aprender*. São Paulo: Ática, 2010.

SANTOS, S. M. P. S. (Org.). *Brinquedoteca a criança e o lúdico*. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVA, THAÏS CRISTÓFARO. *Fonética e Fonologia do português: Roteiro de estudos e guia de exercícios*. São Paulo: Contexto, 1999. 254p.

VASCONCELOS, Celso dos Santos. *Construção do conhecimento em sala de aula*. 11. ed. São Paulo: Libertad, 2000 (Cadernos Pedagógicos do Libertad: 2)