

# DETTETIVES DA GRAMÁTICA: UMA ABORDAGEM LÚDICA NO ENSINO DE ACENTUAÇÃO E PONTUAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

*Maria Isabel da Silva Santos* (UERN)

[maria20241003009@alu.uern.br](mailto:maria20241003009@alu.uern.br)

*Rafaela Ferreira Barbosa Sila* (UERN)

[rafaela20241003045@alu.uern.br](mailto:rafaela20241003045@alu.uern.br)

*Nathalia Moreira Peixoto* (UERN)

[nathalia20241003018@alu.uern.br](mailto:nathalia20241003018@alu.uern.br)

## RESUMO

A ludicidade é uma ferramenta que beneficia a apropriação de sistemas de leitura e escrita e pode contribuir, sobremaneira, para o ensino de Fonologia. Esta por sua vez se apresenta nos livros didáticos ainda de forma tradicional, sem considerar as novas metodologias disponíveis para a sua contextualização. Considerando as recorrentes dificuldades e limitações no ensino de acentuação e pontuação, o objetivo deste trabalho é apresentar o resultado de uma atividade lúdica, aplicada numa turma do 1º ano do Ensino Médio, orientada na disciplina Fonologia, Variação e Ensino, no ProfLetras UERN/ASSU e ampliar as discussões relativas às metodologias ativas. Teoricamente, iremos nos fundamentar nos estudos de Antunes (2003), Marcuschi (2008) e Travaglia (2003). O corpus é composto por um conjunto de atividades dentre as quais se destaca a acentuação textual com consulta ao dicionário e o ditado silábico. Os resultados indicaram um envolvimento e motivação da turma proporcionando uma experiência de aprendizado ativa e colaborativa. Também fomentou habilidades importantes como análise crítica, atenção aos detalhes e aplicação prática de conhecimentos gramaticais.

### Palavras-chave:

Fonologia. ProfLetras. Sequência didática lúdica.

## ABSTRACT

Playfulness is a tool that benefits the appropriation of reading and writing systems and can contribute greatly to the teaching of Phonology. This, in turn, is still presented in textbooks in a traditional way, without considering the new methodologies available for its contextualization. Considering the recurring difficulties and limitations in the teaching of accentuation and punctuation, the objective of this work is to present the result of a playful activity, applied to a class of the 1st year of High School, guided by the subject Phonology, Variation and Teaching, at ProfLetras UERN/ASSU and to expand the discussions related to active methodologies. Theoretically, we will base ourselves on the studies of Antunes (2003), Marcuschi (2008) and Travaglia (2003). The corpus is composed of a set of activities, among which textual accentuation with dictionary consultation and syllabic dictation stand out. The results indicated the involvement and motivation of the class, providing an active and collaborative learning experience. It also fostered important skills such

as critical analysis, attention to detail and practical application of grammatical knowledge.

**Keywords:**

**Phonology. ProfLetras. Playful teaching sequence.**

### ***1. Considerações iniciais***

A educação é um campo em constante evolução, e com o avanço da tecnologia e a mudança nas expectativas dos estudantes, os professores têm buscado novas maneiras de engajar e motivar seus alunos. Nesse contexto, a metodologia ativa de jogos pedagógicos tem se destacado como uma abordagem efetiva para tornar o processo de aprendizagem mais interativo, divertido e envolvente.

Para Costa (2012) o educador não pode se mostrar indiferente aos avanços que ocorrem na atualidade e precisa trazer para o ambiente de ensino-aprendizagem os benefícios das melhores práticas. Nesse sentido está sendo extremamente necessário que os profissionais da educação se qualifiquem, estejam preparados e busquem metodologias que possam auxiliar e ajudar a preparar, receber e ensinar essa nova geração.

Diante disso, a ludicidade é uma ferramenta que beneficia a apropriação de sistemas de leitura e escrita e pode contribuir, sobremaneira, para o ensino de Fonologia. Esta por sua vez se apresenta nos livros didáticos ainda de forma tradicional, sem considerar as novas metodologias disponíveis para a sua contextualização. O emprego de metodologias ativas de ensino, como o uso do lúdico, tem o potencial de fomentar a criatividade e contribuir para o desenvolvimento intelectual dos estudantes. Ou seja, a metodologia ativa de jogos pedagógicos pode ser uma forma eficaz de engajar e motivar os alunos na aprendizagem, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências. No entanto, sua utilização deve ser cuidadosamente escolhida e adequada ao contexto e objetivos da aula, para que possa ser uma ferramenta complementar ao processo de ensino-aprendizagem.

Considerando as recorrentes dificuldades e limitações no ensino de acentuação e pontuação, o objetivo deste trabalho é apresentar o resultado de uma atividade lúdica, aplicada numa turma do 1º ano do Ensino Médio, orientada na disciplina Fonologia, Variação e Ensino, no ProfLetras UERN/ASSU e ampliar as discussões relativas às

metodologias que visam incentivar a participação dos estudantes no processo de aprendizagem.

## **2. *Acentuação e pontuação: Uma abordagem teórica e didática***

Teoricamente esse trabalho se fundamenta nos estudos de Antunes (2003), que evidencia ser o verdadeiro papel do professor, o de contribuir significativamente para que os alunos ampliem sua competência no uso oral e escrito da língua portuguesa, contudo, segundo o autor, um exame mais cuidadoso de como o estudo da Língua Portuguesa acontece, desde o Ensino Fundamental, revela a persistência de uma prática pedagógica que, em muitos aspectos, ainda mantém a perspectiva reducionista do estudo da palavra e da frase descontextualizadas. Em vista disso, Antunes (2003), discute os quatro pilares da sala de aula de Português com elementos fundamentais para a construção de um ambiente de aprendizagem efetivo e dinâmico, a saber: Leitura, Escrita, Oralidade e Literatura.

Nessa perspectiva, esse trabalho também se baseia nos estudos de Travaglia (2003), em que o autor discute aspectos fundamentais do ensino de Língua Portuguesa, enfatizando a importância de uma abordagem crítica e reflexiva no processo educativo, além disso, ele argumenta que o ensino da língua deve ultrapassar a simples gramática e a memorização de regras, promovendo a prática da leitura e da produção textual contextualizada.

Os estudos de Marcuschi (2008) também fundamentam esse trabalho do ponto de vista de que a linguagem não é apenas um meio de comunicação, mas também uma ferramenta que reflete e constrói realidades sociais.

Em se tratando de metodologias ativas entendemos que criar condições de ter uma participação mais ativa dos alunos implica, absolutamente, a mudança da prática e o desenvolvimento de estratégias que garantam a organização de um aprendizado mais interativo e intimamente ligado com as situações reais. Por isso, a inovação na educação é essencialmente necessária. A inovação é uma das formas de transformar a educação, nessa perspectiva, Camargo & Daros (2018) fundamentam metodologicamente esse trabalho.

### 3. *Percurso metodológico*

O *corpus* deste trabalho é composto por um conjunto de atividades, dentre as quais se destaca o ditado silábico e a acentuação textual com consulta ao dicionário. As atividades foram aplicadas em uma turma do 1º ano do Ensino Médio da EEMTI Francisca Moreira de Souza, na cidade de Beberibe, Ceará. Inicialmente foi aplicado o Ditado Silábico, composto de 15 palavras com a presença de dígrafos, uso de S, Z e Ç e acentuação.

Após a análise dos resultados foi planejada e aplicada a sequência didática Detetives da Gramática, uma abordagem lúdica para trabalhar a acentuação textual, a partir de texto com abordagem investigativa, uso de dicionário e de objetos que instigam a curiosidade. Nesta atividade, foi utilizado o texto: “O mistério na escola”, produzido coletivamente pela turma em uma aula de produção textual, nele os estudantes iriam inserir os sinais de pontuação e a acentuação gráfica que estavam faltando, como ferramenta de pesquisa poderiam usar gramática e dicionário.

### 4. *Análises, discussões e resultados*

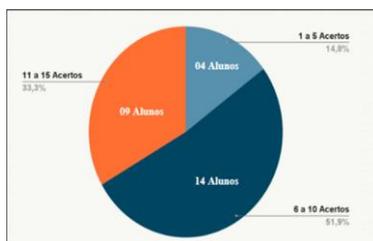
Nesta sessão iremos mostrar como foram desenvolvidas as atividades Ditado Silábico e Detetives da Gramática. Com a aplicação do Ditado Silábico e a verificação dos resultados, confirmou-se algo já percebido em outras atividades propostas, a dificuldade significativa que os estudantes possuem nesses aspectos da linguagem, a ortografia e a acentuação. A tabela abaixo, mostra as palavras selecionadas para o ditado silábico. Na sequência, temos o gráfico com os registros dos resultados.

Tabela 01: Palavras do ditado silábico.

1- Armário	6-Caranguejo	11-Pássaro
2- Atleta	7-Formigueiro	12- Proximidade
3- Beterraba	8-Hélice	13- Telhado
4-Caçador	9-Impressora	14- Vassoura
5- Churrasco	10-Opinião	15- Visita

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Gráfico1: Resultados das atividades.



Fonte: Elaborado pelas autoras

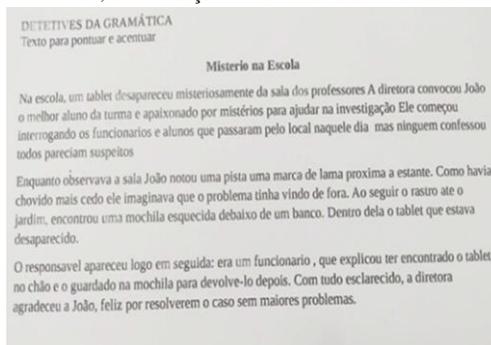
A partir da análise dos resultados com os estudantes, identificou-se que eles não haviam estudado esse componente curricular de forma detalhada no ensino fundamental, em virtude de ter sido ministrado no período da pandemia. Diante disso, houve a preocupação no planejamento de sequências didáticas que pudessem auxiliar a turma, de forma atrativa e dinâmica, dentre elas a elaboração da atividade Detetives da Gramática.

Nesta atividade, os alunos do 1º ano do Ensino Médio transformaram-se em detetives gramaticais em um cenário lúdico e educativo. Equipados com kits de investigação, que continham dicionário, lupa e gramática, eles foram desafiados a solucionar ‘crimes linguísticos’. A partir de um texto com história investigativa, os discentes assumiram o papel de detetives em busca de interpretar o texto e acentuar as palavras corretamente.

Para um enfoque prático e interativo, os educandos foram divididos em duplas e receberam as instruções. A execução teve a duração de duas aulas e a turma se mostrou muito animada com a proposta, dedicando atenção à leitura, pesquisa e acentuação das palavras.

Ao final do tempo determinado, a chave de correção foi exposta na lousa e os estudantes puderam verificar seus acertos e compartilhar os resultados.

Texto analisado, na realização da atividade Detetives da Gramática.



Fonte: Produzido pelos estudantes do 1º ano B.

#### **4.1. Resultados**

Foram 08 palavras a serem acentuadas, destas: 3 paroxítonas terminadas em ditongo: *mistério*, *funcionário*, *funcionários* (todas foram acentuadas corretamente). 1 oxítona terminada em “-em”: *ninguém* (10 duplas acentuaram corretamente). 1 oxítona terminada em “-e”: *até* (todas foram acentuadas corretamente). 1 paroxítona terminada em “-l”:  
*responsável* (14 duplas acentuaram corretamente). 1 proparoxítona: *próxima* (todas foram acentuadas corretamente). 1 forma verbal ligada por hífen a pronome átono: *devolvê-lo* (9 duplas acentuaram corretamente).

Diante dos resultados, observamos que a maior parte dos estudantes da turma, possuem conhecimentos quanto à escrita e acentuação de palavras mais simples, que fazem parte do seu repertório linguístico, contudo ao se depararem com formas verbais mais complexas apresentam dificuldades, como visto no último exemplo da atividade.

Conforme dito nas considerações iniciais, verifica-se a dificuldade na acentuação gráfica, nos diversos níveis de ensino, vista como complicada por parte dos alunos e difícil de ser abordada de forma não tradicional por parte dos professores. Além disso, a maioria das gramáticas e dos manuais didáticos tratam a acentuação com base na memorização de regras e exceções e sua aplicação a partir de exercícios mecânicos e descontextualizados.

## 5. *Considerações finais*

O ensino da Fonologia demanda um grande esforço para os professores de Língua Portuguesa e ainda é uma dificuldade para os estudantes, porque na maioria das vezes se pauta exclusivamente em memorização de regras.

Contudo, as atividades apresentadas foram bem aceitas pela turma, motivou e despertou o interesse dos estudantes, proporcionou uma experiência de aprendizado ativa e colaborativa. Também fomentou habilidades importantes como análise crítica, atenção aos detalhes, trabalho em equipe e aplicação prática de conhecimentos gramaticais em situação simulada, o que é algo muito positivo diante do cenário observado.

Diante disso, percebemos a necessidade de ampliar as discussões relativas ao uso de metodologias ativas em sala de aula, adaptando-as às realidades e necessidades específicas dos estudantes e do contexto escolar, com o intuito de contribuir com o desenvolvimento de habilidades linguísticas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, I. *Aula de Português: encontro & interação*. São Paulo: Parábola, 2003.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. *Gramática: Ensino plural*. São Paulo: Cortez, 2003.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Produção de texto, análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola, 2008.

CAMARGO, F; DAROS, T. *A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo*. Porto Alegre: Penso, 2018.

COSTA, H. L. J. *Tempos Digitais, Ensinando e Aprendendo com a Tecnologia*. 1. ed. Porto Velho-RO: Edufo, 2012.

## Anexos<sup>1</sup>

Imagem 1: Apresentação da atividade



Imagens 2 e 3: Execução da atividade com consulta ao dicionário.



---

<sup>1</sup> As imagens foram autorizadas pelos responsáveis dos estudantes e pela escola.