

RESPONDE OU PASSA: UMA NOVA METODOLOGIA PARA O ENSINO DE FONOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Rafaela Ferreira Barbosa Silva (UERN)

rafaela20241003045@alu.uern.br

Nathália Moreira Peixoto (UERN)

nathalia20241003018@alu.uern.br

Maria Isabel da Silva Santos (UERN)

maria20241003045@alu.uern.br

RESUMO

A fonologia é uma área da linguística que possui como principal objeto de estudo os aspectos interpretativos dos sons e sua estrutura funcional dentro das línguas. Portanto, além da aquisição da linguagem, o aprendizado da leitura e da escrita ultrapassa os conceitos abordados nessa área, o que torna de grande valia para os discentes do 6º ano do Ensino Fundamental. Entretanto, as aulas de língua Portuguesa comprovam que os alunos apresentam dificuldades na ortografia, pontuação e acentuação, o que dificulta o processo de escrita. Partindo desta ideia, este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados obtidos através da aplicação das oficinas propostas no decorrer da disciplina Fonologia, Variação e Ensino, ProfLetras. Teoricamente, nos aportaremos nos postulados de Travaglia (2003), Bechara (2015) e Cegalla (2020) para discutir questões relacionados ao ensino de fonologia e suas implicações para o ensino. O corpus é composto por três oficinas, cujas aplicações se deram na turma do 6º ano da EM João Cirino Nogueira, no município de Maranguape-CE. Os resultados prévios indicam que os alunos interagiram e cumpriram com todas as etapas propostas no decorrer das oficinas com empenho e seriedade. Por fim, vale ressaltar a importância do uso de atividades lúdicas e interativas no processo de ensino e aprendizagem efetiva dos discentes.

Palavras-chave:

Oficina. ProfLetras. Fonologia na Educação Básica.

ABSTRACT

Phonology is a branch of linguistics that primarily focuses on the interpretative aspects of sounds and their functional structure within languages. Therefore, in addition to language acquisition, the learning of reading and writing encompasses the concepts addressed in this field, making it highly relevant for 6th-grade students in elementary school. However, Portuguese language classes have shown that students face difficulties with spelling, punctuation, and accentuation, which hampers the writing process. Based on this idea, this study aims to present the results obtained through the application of the workshops proposed during the course Phonology, Variation, and Teaching, ProfLetras. Theoretically, we will draw on the works of Travaglia (2003), Bechara (2015), and Cegalla (2020) to discuss issues related to the teaching of phonology and its implications for education. The corpus consists of three workshops, which were applied to a 6th-grade class at João Cirino Nogueira School in the municipality of

Maranguape-CE. Preliminary results indicate that the students interacted and completed all the proposed stages of the workshops with dedication and seriousness. Finally, it is important to highlight the significance of using playful and interactive activities in the effective teaching and learning process of students.

Keywords:

Workshop. ProfLetras. Phonology in Basic Education.

1. Introdução

O ensino da gramática é fundamental para o desenvolvimento do discente, pois é a partir dele que o sujeito se torna capaz de dominar os códigos escritos, desenvolver a capacidade de comunicação, dominar a escrita formal, o pensamento crítico e aprimorar as habilidades de leitura e de interpretação de texto. Em suma, o ensino da gramática vai além de uma simples memorização de regras; ele é um instrumento que auxilia no aprimoramento da linguagem e da comunicação dos alunos, preparando-os para uma atuação mais eficaz em diversas situações da vida pessoal e profissional.

Entretanto, a forma como o ensino de língua portuguesa é, por vezes, apresentado nas escolas tem desmotivado os discentes. Isso se deve às propostas tradicionais, à memorização de regras, aos exercícios descontextualizados ou que visam apenas à identificação e a classificação de palavras ou expressões de frases soltas.

Com base nessa discussão, refletimos sobre o ensino da gramática e, mais especificamente, o ensino atual da fonologia nos Anos Finais, destacando os desafios e dificuldades enfrentados pelos professores e alunos. Serão descritas as práticas pedagógicas tradicionais e as lacunas existentes no ensino da fonologia. Além disso, será apresentada a importância do uso de atividades lúdicas no ambiente escolar, evidenciando a falta de recursos e de estratégias que promovam a ludicidade no ensino de fonologia.

Diante disso, o artigo é resultado de uma pesquisa qualitativa, cujo objetivo fora apresentar os resultados obtidos através da aplicação das oficinas propostas no decorrer da disciplina Fonologia, Variação e Ensino, ProfLetras, Unidade *Campus* Avançado de Assú, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN).

Nesse contexto, será dada ênfase à importância da fonologia no âmbito educacional, ressaltando o seu papel essencial na formação da

consciência fonológica dos alunos, visto que é uma área que demanda grande atenção por parte dos docentes já que os alunos apresentam muitas dificuldades, o que acaba tornando o processo da escrita ainda mais desafiador. Além disso, será destacada a relevância indiscutível do uso de atividades lúdicas como ferramenta pedagógica no processo de ensino–aprendizagem, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, motivador e prazeroso.

Assim sendo, o estudo também abordará a necessidade premente de investigar e desenvolver estratégias inovadoras que permitam um ensino mais eficaz e envolvente para os estudantes do ensino básico, levando em consideração as necessidades e particularidades desse público.

A partir dessas reflexões, temos como objetivo específico despertar o interesse dos alunos pelas aulas de língua portuguesa. Como objetivo geral, no tocante ao conteúdo de pontuação, ortografia e acentuação gráfica, valendo-se das contribuições lúdicas através da criação de um jogo, contribuindo para o melhoramento do aprendizado das regras desse conteúdo por meio da ludicidade.

Dessa forma, recorreremos aos referenciais teóricos Antunes (2014), Travaglia (2006), Brasil (2018), entre outros, para refletirmos sobre o ensino da gramática de língua portuguesa na escola. Assim como, através de Friedmann (1996) para compreendermos o sentido da ludicidade, do jogo e sua relação com o ensino.

2. *(Re)inventando o Ensino de Gramática*

Essa seção apresenta o referencial teórico que fundamenta a pesquisa. Serão tratadas as temáticas que abordam o ensino de gramática nos Anos Finais; as concepções de gramática; a relevância do uso de jogos para o ensino da fonologia e a importância de metodologias lúdicas para o ensino e aprendizagem dos discentes. Nesse estudo, os principais fundamentos estarão ancorados a partir dos estudos teóricos de Antunes (2014), Travaglia (1996), Campos (2014), entre outros.

2.1. *O ensino de Gramática*

O ensino de gramática consiste em um grande desafio na educação, pois apesar de ter grande destaque dentro da sala de aula a metodo-

logia utilizada consiste na repetição mecânica de regras e conceitos, exercícios de análise de frases isoladas e fora do contexto atual em que os discentes estão inseridos o que provoca a desmotivação dos discentes quanto a gramática. Mediante a tal situação, os alunos apresentam aversão ao ensino da gramática por acreditar que se trata de algo tedioso e enfadonho.

Entretanto, a Base Nacional Curricular Comum – BNCC (2018) prevê que o ensino da gramática deve ser visto como ferramenta auxiliar para as práticas de leitura, escuta e escrita de textos e precisa servir de apoio para as reflexões de análise linguística e desenvolvimento dessas práticas. Conforme previsto na BNCC:

[...] as práticas de leitura/escuta e de produção de textos orais, escritos e multissemióticos oportunizam situações de reflexão sobre a língua e as linguagens de uma forma geral, em que essas descrições, conceitos e regras operam e nas quais serão concomitantemente construídos: comparação entre definições que permitam observar diferenças de recortes e ênfases na formulação de conceitos e regras; comparação de diferentes formas de dizer “a mesma coisa” e análise dos efeitos de sentido que essas formas podem trazer/ suscitar; exploração dos modos de significar dos diferentes sistemas semióticos etc. (BRASIL, 2018, p. 83)

Por esse motivo, destacamos a importância do ensino lúdico, especificamente, no que concerne a fonologia. Sugerimos um possível avanço quanto ao ensino de língua portuguesa e, com vistas à motivação do aluno, ressaltando o uso de jogos, por acreditarmos que através dessa prática na escola eles possam obter uma maior interação, comprometimento e motivação durante as aulas.

Desse modo, na tentativa de entender o funcionamento da gramática dentro e fora da escola é que se faz necessário revisitar as diferentes concepções de gramáticas e suas respectivas funcionalidades.

2.2. Concepções de gramática

Nessa seção, tratamos acerca das concepções de Gramática Normativa, Descritiva e Contextualizada para dar conta de diferentes concepções existentes e contribuir para a compreensão de suas funcionalidades.

Antunes (2014) discute que a gramática é um dos elementos que constitui uma língua e, que, não é o único, mas é necessária, ou seja, uma

língua é formada por muito mais do que a gramática. Desse modo, Campos (2014) complementa:

Se a língua existe para produzir significados e propiciar a interação, organizando-se por meio por meio de sua gramática, então está também é determinada para o mesmo fim. O ensino dos conteúdos gramaticais faz parte do processo de ensino-aprendizagem do uso da língua e a linguagem. (CAMPOS, 2014, p. 31)

Por sua vez, Travaglia (2006), em sua obra sobre *Gramática e Interação: uma proposta para o ensino de gramática*, apresenta diferentes concepções de gramática que refletem as mudanças nos paradigmas de ensino e compressão da linguagem humana. Contudo, o propósito deste estudo não é apenas mostrar os conceitos de gramática e suas abordagens no ensino de língua materna, mas também detalhá-las em seu funcionamento. De acordo Travaglia (2006), há três concepções de gramática, as quais são denominadas de manual com regras de bom uso da língua pelos seus falantes.

Na primeira concepção, a gramática é nomeada Normativa que, segundo Travaglia (2006, p. 24), é um sistema de regras que deve ser seguido para quem tenciona falar e escrever bem. Isso quer dizer que caso deixe de fazer uso dessas regras, está fugindo da norma-padrão e é considerado um “erro”. De acordo a Gramática Normativa, há várias maneiras de perceber e diferenciar a norma culta, pois,

[...] estão embutidos nessa concepção de gramática vários modos de perceber e definir a chamada norma culta que mobilizam argumentos de diferentes ordens para incluir na norma culta ou excluir dela formas e usos e assim, fundamentar e exercer seu papel prescritivo. (TRAVAGLIA, 2006, p. 25)

A abordagem da Gramática Normativa se dá ao estabelecer regras e prescrever normas, ou seja, ela se apenas se preocupa com os fatos ligados à norma-padrão da língua, que, por sua vez, desvaloriza a variedade oral e prioriza a escrita. Logo, as demais variedades da língua não se encaixam no seu padrão.

A segunda concepção de gramática intitula-se Descritiva. O seu principal objetivo é descrever a forma e o funcionamento da língua. Segundo Travaglia (2006), para essa concepção a gramática seria um conjunto de regras que os cientistas encontram nos dados após fazer análise com base em determinadas teorias e métodos. O que quer dizer que as regras, por sua vez, seriam utilizadas na construção de enunciados reais produzidos pelos seus falantes. Contrária à abordagem da Gramática

Normativa, tem como função descrever e registrar as variedades da língua, em um dado momento de sua existência, estudando os seus mecanismos, construindo hipóteses que expliquem seu funcionamento.

E, por fim, a terceira concepção de gramática que é designada como Gramática Internalizada e pode ser vista como um conjunto de regras e variedades que o usuário internaliza ou adquire no meio em que se encontra. A abordagem da Gramática Internalizada como é denominada, conforme Travaglia (2006), se dá através do conjunto de regras que é internalizado e ao mesmo tempo dominado pelos seus usuários. Para Travaglia (2006, p. 29) “não há erro linguístico nessa concepção de gramática, mas sim o uso inapropriado de interação de situações comunicativas por não atender às normas sociais de uso da língua”.

Como defende Campos (2014):

A gramática internalizada dos alunos, com o tempo e estudo, tende a se enriquecer. A escola não pode ignorar as variedades linguísticas, que oferecem, todas elas, um rico espectro das possibilidades combinatórias do sistema gramatical da língua e das aplicações de seus recursos de expressões. (CAMPOS, 2014, p. 33)

A partir dos conceitos abordados sobre concepções de gramática, é perceptível que a concepção normativa e a descritiva, têm como principal função trabalhar com fatores que estão de acordo com a norma culta da língua. Dessa forma, a Gramática Contextualizada exerce um papel de suma importância no ensino da língua materna, pois como bem pontua Antunes (2014), em sua obra *Gramática contextualiza limpando “o pó das ideias simples”*,

[...] falar de “linguagem contextualizada” ou de “gramática contextualizada” é um tanto quanto redundante, uma vez que, como atividade de interação social, a linguagem nunca ocorre isoladamente, fora de qualquer contexto; a gramática somente ocorre como parte de atividade verbal particular. (ANTUNES, 2014, p. 40)

Vale ressaltar, que enquanto os outros tipos de gramática priorizam as formas, estruturas, regras e as categorias que estas se encaixam, o ensino de Gramática contextualizada, por sua vez, procura priorizar os sentidos que determinadas categorias gramaticais exercem dentro de um texto, sejam elas morfológicas sintáticas, fonológicas, estilística e/ou semânticas o que melhor atende às demandas do ensino da língua portuguesa na escola.

2.3. O Lúdico e o processo de ensino

Agora, analisamos a conexão entre o lúdico e o processo de ensino, além de pontuar as colaborações para desenvolvimento e inserção do aluno como indivíduo que pertence a uma sociedade, por meio de práticas que preze pelo uso da ludicidade e suas competências nas práticas pedagógicas, estimulando o interesse e o gosto para continuar na escola.

Mesmo diante de tantas inovações, a escola, muitas das vezes, ainda não utiliza a ludicidade a favor do desenvolvimento integral do discente por achar que se trata de uma metodologia destinada aos alunos do Anos Iniciais mesmo sabendo que

[...] o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva. Nessa linha de pensamento a educação deve privilegiar o contexto socioeconômico e cultural, reconhecendo as diferenças existentes entre as crianças (e considerando valores e bagagens que elas têm); ter a preocupação de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico (cognitivo, afetivo, linguístico, moral e físico-motor), assim como a construção e o acesso aos conhecimentos socialmente disponíveis do mundo físico e social. (FRIEDMANN, 1996, p. 54)

Dessa forma, acabam privilegiando os Anos Iniciais com práticas lúdicas e deixando os Anos Finais com práticas engessadas, metódicas e fora do contexto do aluno, o que faz com que se desmotive e perca o interesse em está na sala de aula.

Portanto, vale destacar que o uso de jogos na sala de aula é de grande valia para o processo de ensino-aprendizagem, pois permite que os alunos se envolvam e aprendam “conteúdos” de forma interativa e dinâmica. E, apesar do jogo não ser, de certa forma, vista por alguns como “sério” e, por vezes, a escola não validar essa metodologia, ela permite desenvolver ou fixar através de um limite de tempo, espaço, regras, assuntos diversos. Entretanto, dada a diversidade de jogos, é necessário que os professores, com base nos objetivos que se propõem atingir, selecionem-os cuidadosamente para que os alunos consigam adquirir ou exercitar as competências desejadas.

Assim, percebemos que os jogos vão bem mais além do que a promoção da diversão, visto que, o ensino da gramática pode ser potencializado ao fugir do tradicional.

3. Metodologia da pesquisa

A pesquisa se propõe, através de um percurso metodológico organizado em três etapas, contribuir com o ensino da fonologia para a turma do 6ºB da EMEF João Cirino Nogueira. Desta forma, a pesquisa tem o propósito de identificar um problema na turma em estudo e a partir dele construir meios de intervir para que assim alcance a resolução da questão.

3.1. Abordagem e Tipo de Pesquisa

Quanto à abordagem metodológica, este trabalho segue a linha de uma abordagem qualitativa de caráter interpretativista visto que busca compreender os significados subjetivos e as realidades sociais de indivíduos ou grupos, levando em conta o contexto e as múltiplas perspectivas dos participantes.

3.2. Descrição da Instituição e Público-Alvo

A escola, em que foi realizada a pesquisa, é a única da rede municipal de ensino localizada no distrito de Sapupara, no município de Maranguape-CE. A escola conta com turmas do primeiro ao quinto ano dos anos iniciais, e do sexto ao nono ano dos anos finais do ensino fundamental, no turno vespertino e matutino. Localizada na Zona Urbana, mais precisamente a 9 km do centro da cidade e 32 km da capital, a escola atende em sua maioria alunos residentes no distrito, mas também acolhe alunos que residem em outros distritos mais distantes totalizando 727 alunos.

O público-alvo da pesquisa são trinta e três alunos da turma do sexto (ano B) do turno matutino com idade entre 10 a 12 anos. Alguns são alunos da escola desde os anos iniciais e os outros vieram de uma escola municipal do bairro que atende do infantil aos anos iniciais.

3.3. Instrumentos e procedimentos de coleta de dados

Para desenvolver esse trabalho, a proposta pedagógica foi dividida em três etapas: a primeira, a aplicação do Ditado Silábico; a segunda, aula expositiva; e, por fim, a aplicação do jogo Responde ou Passa.

Inicialmente, aplicamos o “Ditado silábico” como forma de sondar os conhecimentos já adquiridos pelos alunos e identificar suas fragilidades. A atividade solicitava que os alunos ouvissem as palavras ditadas pelos professores e, em seguida, escrevessem realizando a sua respectiva divisão silábica. Após a aplicação, os discentes realizaram uma pequena avaliação sobre a metodologia utilizada e, por fim, o professor mediou a correção coletiva das quatorze palavras ditadas (Figura 1).

Figura 1: Cartões-respostas do Ditado silábico na turma do 6ºB da EMEF João Cirino Nogueira.



Fonte: arquivo pessoal.

A primeira etapa tinha como objetivo principal sondar o nível de compreensão obtido pelos discentes no decorrer das aulas anteriores e, a partir disso, traçar novas metodologias para compor o processo de aprendizagem dos mesmos visando intervir nas defasagens encontradas.

Na segunda etapa, realizamos a correção dos cartões resposta e ficou perceptível que os alunos apresentavam algumas dificuldades quanto à ortografia e acentuação de palavras. Então, com o intuito de auxiliá-los, a professora promoveu uma aula voltada para a análise de cada uma das palavras do ditado e, coletivamente, relembrar algumas das regras e conceitos voltados para a acentuação e ortografia. Nesse momento, a professora mediava as colocações feitas pelos discentes no intuito de promover a aprendizagem efetiva.

Na última etapa, foi proposto um jogo de tabuleiro para abordar os três eixos da fonologia: acentuação, ortografia e pontuação. Assim, por meio de acordos coletivos, de bastante conversa e questionamentos,

utilizamos os primeiros vinte minutos para a apresentação e explicação das regras.

Em seguida, com duração de noventa minutos, realizamos cinco rodadas do jogo e, ao final de cada rodada, a oportunidade para que eles pudessem questionar e argumentar sobre as respostas atribuídas às questões no decorrer da partida. Após esse momento, a turma foi dividida em cinco equipes e cada equipe elegeu um líder. Seguindo a ordem das equipes, a professora tirava uma carta e realizava a leitura.

Após as orientações da professora, a equipe teve dois minutos para apresentar uma possível resposta. Caso a resposta estivesse correta, um membro da equipe jogava o dado para saber quantas casas iriam avançar no tabuleiro (Figura 2). Caso contrário, a equipe pagava uma prenda. Ao final de cada rodada, a professora juntamente com os discentes teciam comentários acerca das respostas dadas e assim construíram novas linhas de raciocínio. A equipe vencedora era a que chegasse, primeiro, à linha de *chegada*.

Figura 2: Aplicação do jogo *Responde ou Passa* na turma do 6ºB da EMEF João Cirino Nogueira.



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 2: Momento de análise das respostas obtidas.



Fonte: arquivo pessoal.

Após o processo de geração de dados, elaboramos um problema para direcionar nossa pesquisa que traz a seguinte reflexão: “O uso de metodologias lúdicas são capazes de promover o ensino efetivo da Fono-logia nos Anos Finais da Educação Básica?”. Após a definição da questão problema, bem como a coleta dos dados, analisamos os resultados obtidos a fim de responder a nossa questão problema.

A seguir, abordaremos a análise dos dados por meio de tabelas e gráficos.

4. Análise e Discussão dos Resultados

Iniciamos a análise após a obtenção dos dados coletados na atividade de sondagem, que, por sua vez, foi composta por quatorze palavras que abarcam em sua estrutura os assuntos pertinentes à acentuação gráfica, ortografia e divisão silábica. Dessa forma, podemos observar abaixo a composição estrutural da atividade inicial tendo em sua estrutura os seguintes conteúdos:

- Separação silábica;
- Uso do “-x-” ou “-ch-”;
- Uso do “-s-“, “-ss-“, “-ç-“ ou “-c-“;
- Uso do “-r-“ ou “-rr-“;
- Uso de “-g-“ ou “-j-“;
- Regra de acentuação das oxítonas;
- Regra de acentuação das proparoxítonas.

Nos dados da primeira aplicação, trinta alunos participaram. Quanto à análise do material coletado, optamos por enumerar as palavras e, desse modo, inserir em um quadro o número de acertos obtidos. A estimativa era de obtenção máxima de 30 acertos por palavra, no entanto, o resultado máximo foi de 28 acertos e mínimo de 0. Quanto ao desempenho geral dos participantes, a pontuação total máxima seria de 420, entretanto, obtiveram 169 pontos conforme mostra a tabela abaixo.

Figura 3: Palavras utilizadas no Ditado Silábico e, respectivamente, quantidade de desvios e acertos.

Palavras	Número de desvios	Número de acertos
pássaro	30	0
visita	15	15
conselho	14	16
pessoa	23	7
socorro	27	3
careta	7	23
torre	28	2
zero	2	28
chapéu	23	7
ameixa	18	12
mexerica	17	13
chuchu	14	16
enchente	19	11
faxina	14	16
Total Geral	251	169

Fonte: arquivo pessoal.

Após a análise dos resultados obtidos, podemos perceber que os discentes demonstraram dificuldades significativas na escrita e divisão silábica das palavras e, principalmente, na separação de palavras que continha os dígrafos “ss” e “rr”. Ademais, nenhum aluno obteve êxito na escrita e separação silábica da palavra “pássaro”, visto que, exigia dos mesmos relembrar inúmeras regras voltadas a acentuação de palavras proparoxítonas, separação silábica dos dígrafos e ortografia.

Por meio da aplicação do ditado nas aulas de língua portuguesa em nossa turma possibilitou-nos notar o aumento do interesse dos alunos a participarem da aula, a interação entre eles na discussão ao assunto de ortografia e acentuação e inúmeras vezes, durante o momento de correção coletiva, notamos o interesse deles por fixarem as regras pertinentes dessa disciplina para obterem um melhor resultado na terceira etapa. Além disso, toda a turma estava concentrada e animada durante toda a execução da atividade. Vale ressaltar que as dificuldades vistas no decorrer da aplicação da atividade evidenciaram ainda mais a importância do estudo da fonologia de maneira interativa e lúdica.

Quanto à terceira etapa, a turma não estava completa, tinha apenas 97% de frequência no dia da aplicação. Entretanto, a maioria dos alunos que estavam presentes conseguiram participar ativamente da atividade proposta e, alguns dos discentes, no decorrer da execução do jogo Responde ou Passa, relembravam e citavam alguns conceitos e/ou regras

abordadas durante aulas anteriores. Além disso, os momentos de discussões promovidas ao final de cada partida oportunizou um momento de construção e fixação das regras de forma dinâmica e interativa.

5. Conclusão

Este trabalho se configurou como um estudo de caso, cuja temática foi o ensino da Fonologia nos anos finais. A partir desse estudo, foi possível apreciar a dimensão que consiste o ensino da língua portuguesa e também as várias possibilidades existentes para o desenvolvimento de atividades que alavancem o ensino e a aprendizagem dos discentes de forma dinâmica e interativa.

Partindo das observações sobre as inúmeras queixas de nossos alunos quanto às dificuldades encontradas, por eles, em aprender sua língua materna, é que percebemos a urgência em refletir sobre o ensino da Língua Portuguesa no Ensino Básico. Visto que não é aceitável que nossas escolas reduzam o ensino de língua portuguesa aos alunos por meio de regras desconectadas de seus sentidos usuais, exercícios que se limitam apenas a identificação e/ou categorização de expressões ou palavras. Diferente disso, ela precisa formar alunos reflexivos, incluídos em seu ambiente linguístico e conscientes da amplitude presente em sua língua.

Desse modo, é a partir do interesse desse aluno em aprender mais sobre sua língua materna, que o professor pode encontrar os meios necessários para aproximá-lo do ambiente de ensino contextualizado, fazendo uso de metodologias atrativas, interativas e não apenas apresentando conteúdos isolados, fixos e desmotivadores por meio de práticas que fogem do contexto real e usual do discente.

Para tanto, convém salientar que o melhor caminho para obter eficácia e êxito no ensino da fonologia na sala de aula é utilizar metodologias que instiguem e provoquem a participação dos discentes, para que assim possam construir e reconstruir os conceitos e as regras abordados de maneira prazerosa e dinâmica. Assim, o jogo se configura como ferramenta ímpar para o trabalho com a fonologia dentro e fora da sala de aula.

Concluímos que, o progresso é satisfatório e leva-nos a compreensão de que a união entre atividades que possibilite a inserção dos alunos na atmosfera lúdica, competitiva e interativa são fundamentais para

que ocorra um desenvolvimento efetivo dos discentes, um expressivo aumento nos rendimentos escolares, assim como, nos interesses pelas aulas de língua portuguesa. E, que o uso de metodologias lúdicas são capazes sim de promover o ensino efetivo da Fonologia nos Anos Finais da Educação Básica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Irandé. *Gramática Contextualizada: limpando o pó das ideias simples*. São Paulo: Parábola, 2014.

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

CAMPOS, Elisia Paixão de. *Por um novo ensino de gramática: orientações didáticas e sugestões de atividades*. Goiânia: Cãnone, 2014.

FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

TRAVAGLIA, Carlos Luiz. *Gramática e Interação: uma proposta para o ensino de gramática*. 11. Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

Anexo

Fotografia 1: Cartão resposta (*Ditado Silábico*).

ESCOLA JOÃO CIRINO NOGUEIRA
Aluno(a): _____ Turma nº () A () B
Data: ____/____/2024 Professora: Raíssa Silva

DITADO SILÁBICO

1	8
2	9
3	10
4	11
5	12
6	13
7	14

Como a atividade fez você se sentir?
() muito bom () bom () ruim

Quantidade de acertos: _____

Fonte: arquivo pessoal

Fotografia 2: Cartas do jogo Responde ou Passa.



Fonte: arquivo pessoal.