

RECURSOS PARA O ENSINO DE ORTOGRAFIA E SISTEMA DE ESCRITA ALFABÉTICO

AZEVEDO, Aline¹

VALPECOSKI, Adriele Gasparetto²

Orientação: **PIMENTA, Angela Maria Fernandes³**

RESUMO:

Este trabalho, de cunho bibliográfico e experimental, é o resultado final de uma atividade prática interdisciplinar. O trabalho buscou investigar a pertinência da utilização de recursos didático-pedagógicos voltados para o ensino e a sistematização de questões de ortografia e de domínio do sistema de escrita alfabético da língua portuguesa. O trabalho originou-se de uma atividade prática interdisciplinar realizada por estudantes do Curso de Pedagogia da Faculdade UNISE - Campo Largo, durante os dois semestres letivos do ano de 2023, cuja problematização inicial foi a criação e a aplicação de um produto pedagógico. Sendo assim, o trabalho apresenta toda a discussão teórica realizada durante o primeiro semestre letivo de 2023, acompanhada de dados que apontam a pertinência e a possibilidade concreta de elaboração de um *e-book* cuja potencialidade estaria em auxiliar os atuais e futuros professores no trabalho com as chamadas “dificuldades ortográficas” entre seus estudantes. Os dados foram colhidos a partir de questionários aplicados via *Google Forms*. Após a construção do *e-book* nos aplicativos *Canva* e *Flippingbook*, ele foi apresentado aos estudantes de diferentes períodos do curso de Pedagogia, os quais avaliaram a aplicabilidade do material e, novamente, a partir de formulário do *Google Forms* nos forneceram os dados que foram analisados de maneira qualitativa neste estudo.

Palavras-chave: Alfabetização; *E-book*; Jogos; Ortografia.

INTRODUÇÃO

Há algum tempo, pesquisas acadêmicas têm se dedicado a discutir sobre o ensino do sistema de escrita e da ortografia da língua portuguesa. De modo geral, tais pesquisas apontam que as situações de ensino nas quais os aprendizes são levados a refletir e a explicitar os princípios ortográficos que norteiam a língua, facilitam o aprendizado da ortografia. (Lemle, 2007).

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia - Faculdade UNISE - Campo Largo - PR

² Acadêmica do Curso de Pedagogia - Faculdade UNISE - Campo Largo - PR

³ Docente das disciplinas de Fundamentos Teóricos e Metodológicos do Ensino de Língua Portuguesa e Análise e Produção de Material Didático - Faculdade UNISE - Campo Largo - PR



O presente projeto de investigação científica partiu da produção de um produto educacional e da aplicação desse produto, o qual contém reflexões teóricas sobre o uso de jogos, brincadeiras e sobre o sistema ortográfico da língua portuguesa, bem como diferentes sugestões de jogos que poderiam ser usados pelos profissionais da educação com seus estudantes do Ensino Fundamental. Após a discussão inicial e o estudo das questões teóricas, o e-book foi produzido e testado entre os estudantes dos diferentes períodos do curso de Pedagogia durante o segundo semestre letivo de 2023.

METODOLOGIA

A metodologia escolhida para essa investigação foi a pesquisa bibliográfica em fontes primárias e secundárias, com técnicas de levantamento de dados e fichamento das informações obtidas.

Após o levantamento bibliográfico inicial, foi realizada uma pesquisa exploratória entre os estudantes de diferentes períodos do curso de Pedagogia, por meio do uso de um formulário do *Google Forms*. Nessa fase da pesquisa, foram obtidas 29 respostas de informantes.

Após a análise dos dados desse levantamento inicial, o e-book interativo foi construído por meio dos aplicativos *Canva* e *flippingbook*.

O *e-book* foi então apresentado para as turmas de Pedagogia, a fim de que pudessem ser avaliadas as suas potencialidades e limitações. Após o manuseio do *e-book*, os estudantes foram convidados a responderem novamente um formulário do Google através do qual avaliaram a pertinência e a eficácia do material produzido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Junior (1999), a norma ortográfica da língua portuguesa é dotada de regularidades e irregularidades na relação entre letras e sons.

As correspondências regulares, que são regidas por regras, podem ser de três tipos: *diretas*, *contextuais* e *morfológicas*.

As regularidades *diretas* são aquelas em que o grafema(letra) apresenta sempre o mesmo som, independentemente da posição em que apareça nas palavras. Esse é o caso dos grafemas *F, V, T, D, P, B*.

Essas regularidades são assim nomeadas porque existe, nesses casos, uma relação direta entre letra e som: cada letra possui apenas um som e cada som só pode ser notado com uma letra.

Já as regularidades *contextuais* são aquelas em que a letra ou dígrafo a ser usado dependerá do contexto de aparecimento do grafema na palavra ou de questões de tonicidade. Por exemplo, do uso do *C/QU* com o som /k/.

Por fim, as correspondências *morfológicas* são aquelas que envolvem morfemas ligados à formação de palavras tanto por derivação lexical quanto por flexão. Por exemplo, a escrita do sufixo com *S* ou *Z* dependerá da classificação da palavra; no caso das flexões verbais, usa-se *U* no final de verbos na 3ª pessoa do passado perfeito do indicativo.

Deve-se partir do princípio de que entender que os casos regulares são passíveis de um ensino que possa levar o aprendiz a compreender o princípio de origem que o auxilie a dominar as regularidades em qualquer situação de escrita é importante para ajudar o docente a planejar o ensino da norma ortográfica.

Por outro lado, há, na língua portuguesa, casos de irregularidades. Esses não apresentam um princípio de origem, e, conseqüentemente, a escrita dos grafemas depende da memorização, da consulta ao dicionário, do corretor ortográfico ou de outra forma que ajude o aprendiz no uso de determinado grafema. São as chamadas “dificuldades ortográficas”.

Considerando essas reflexões, propõe-se que os aprendizes sejam expostos continuamente à reflexões sobre a ortografia de sua língua em variadas situações de sala de aula:

- A. por meio do contato com diversos textos de circulação social/escolar;
- B. em momentos de revisão coletiva ou individual de textos;
- C. em situações de ensino específico de determinadas regras.

Consideramos que, para que se reflitam sobre as situações específicas de uso de determinadas regras é que os recursos lúdicos e jogos podem ser ferramentas muito úteis no dia-a-dia de sala de aula. Embora todo jogo tenha uma dimensão educativa em seu sentido mais amplo, existem alguns que são especialmente concebidos para terem um objetivo didático. Por terem um sentido lúdico e propiciarem diversão, mas também promoverem a aprendizagem de regras ou irregularidades ortográficas, os jogos de ortografia se incluem nessa categoria. (Paula, J,1996)

Os jogos têm como objetivo levar os alunos a compreenderem os princípios gerativos da norma ortográfica, e, no caso dos jogos que envolvem as irregularidades, tem-se a intenção de chamar a atenção dos aprendizes para a presença das irregularidades e facilitar a memorização de palavras de forma lúdica. Salientamos que os jogos podem ser usados no interior de uma sequência didática que o docente esteja desenvolvendo em torno de determinada regra ou irregularidade da ortografia ou serem mobilizados em atividades independentes, que não façam parte de uma sequência didática. (Kishimoto, 2011).

Apesar de o material poder ser usado de forma autônoma pela turma, é importante que o docente realize mediações consistentes, pelo menos nas primeiras jogadas, de modo a que as crianças que ainda tenham dificuldades na regra possam superá-las com maior tranquilidade.

Como primeira etapa de análise, foi aplicado um questionário com 5 (cinco) questões abertas e fechadas para estudantes dos diferentes períodos do curso de Pedagogia da Faculdade UNISE, através do *Google Forms* a fim de verificar a importância e pertinência do produto educacional a ser desenvolvido.

De posse desses dados, iniciamos, no segundo semestre de 2023, a construção do e-book, para a execução desse produto educacional

Foi realizada a construção de um *e-book* interativo nos aplicativos *Canva* e *flippingbook*.

O *e-book* traz discussões teóricas sobre a importância do uso dos jogos como recursos didáticos, bem como reflexões acerca do sistema de escrita da língua portuguesa.

No *e-book*, são apresentados diferentes jogos que poderão ser confeccionados pelos professores, com materiais acessíveis e cuja potencialidade pedagógica será minimizar as dificuldades ortográficas entre os estudantes.

Após a construção do *e-book*, o mesmo foi apresentado aos estudantes de Pedagogia (dos diferentes períodos do curso) e avaliado por eles quanto à sua aplicabilidade. As análises dos estudantes serão apresentadas nas considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa expectativa era a de que o *e-book* fosse utilizado como um produto educacional cuja finalidade era ampliar, junto aos acadêmicos do Curso de Pedagogia da Faculdade UNISE, bem como dos professores da rede particular e pública de ensino da cidade, a discussão sobre as possibilidades de um ensino de ortografia pautado na reflexão sobre as particularidades do sistema ortográfico utilizando-se de jogos simples que favorecem a assimilação das questões ortográficas pelos estudantes.

Na impossibilidade de aplicar tal material junto aos professores das redes particular e pública, optamos pela aplicação somente com estudantes de Pedagogia da Faculdade UNISE, cuja análise dos resultados traremos na sequência.

Os dados coletados permitiram identificar que o material por nós elaborado cumpriu sua função primordial ao se constituir em um material de baixo custo, fácil acesso e que poderá ser utilizado por educadores de escolas públicas ou privadas, bem como por estudantes de Pedagogia e até mesmo de outras licenciaturas.

REFERÊNCIAS

- Junior, W. C. **A brincadeira de corpo e alma numa escola sem fim**: reflexões sobre o belo e o lúdico no ato de aprender. Motriz – Volume 1, Número 1, 15 -24, junho/1999.
- Kishimoto, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.
- Lemle, M. **Guia teórico do alfabetizador**. 17. ed. São Paulo: Ática, 2007.
- Paula, J. **Refletindo sobre o jogo**. Motriz, vol. 02, nº.02. Dezembro/1996
- Piaget, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.