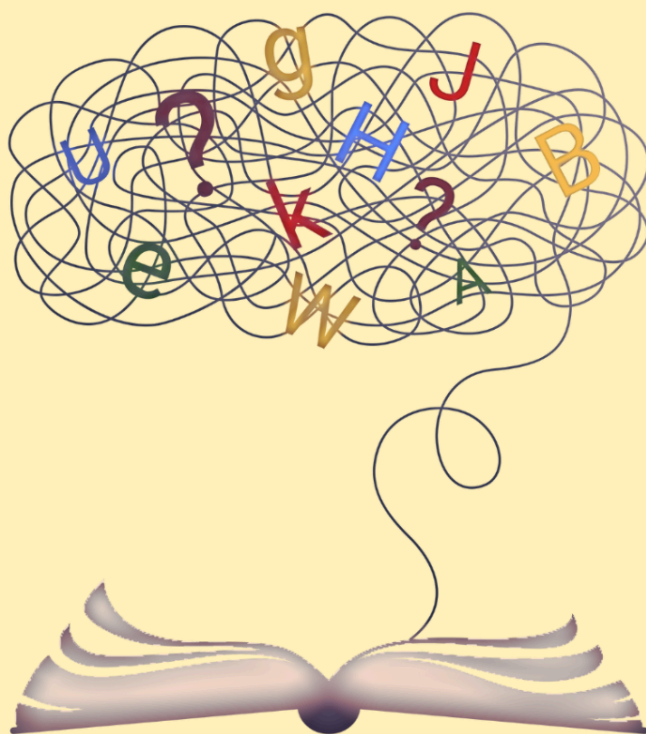


Te puxa: Circuito Interdisciplinar de Ortografia



Beatriz Souza da Silva

**Orientadora: Dra Maria do Perpetuo
Socorro Cardoso da Silva.**

APRESENTAÇÃO

Caro professor (a),

Esse produto educacional foi desenvolvido no Programa de Pós-graduação em ensino de Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas (PPGELL), no âmbito do Mestrado Profissional, da Universidade do Estado do Pará (UEPA). A investigação que dá origem a este produto procurou investigar como está ocorrendo o ensino- aprendizagem de componentes ortográficos nas aulas de língua materna, no nível Ensino Fundamental da Educação Básica e quais ferramentas podem contribuir para um ensino- aprendizagem mais dinâmico, lúdico e efetivo.

Partindo de uma experiência pessoal de ser uma docente com perda auditiva moderada que tem algumas dificuldades na recepção auditiva de alguns fonemas parônimos. E, também experiência profissional de encontrar também em suas práticas educativas, a dificuldade de escrita dos alunos, mesmo ouvintes, confundiam palavras parônimas, por uma troca de grafia, acentuação, pela presença ou não de determinado fonema na escrita, mudava completamente o significado da palavra, contexto de frase e por vezes o significado de um parágrafo inteiro. Atrelado a isso, buscou desenvolver um produto educacional que atendesse o público de alunos atuais, pós pandemia, insatisfeitos com um conhecimento puramente conceitual que não permite nada além de reprodução.

Deste modo, esse circuito interdisciplinar foi proposto para auxiliar o docente nas práticas de ensino de escrita e ortográfico, no 9ºano do Ensino Fundamental /9.

1.Ludopedagogia

Ludopedagogia é uma abordagem pedagógica que utiliza o lúdico como ferramenta central no processo de ensino-aprendizagem. Essa metodologia parte do princípio de que o aprendizado ocorre de forma mais efetiva quando os estudantes estão engajados emocionalmente e cognitivamente, algo que o jogo e as atividades lúdicas podem proporcionar.

Assim, a ludopedagogia utiliza jogos e brincadeiras como ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem, pois como Calabresi e Batista() mostra faz com que o docente conheça de forma mais aprofundada os seus alunos e acompanhar o seu aprendizado ou a construção de um aprendizado de um conteúdo de sala de aula.

O lúdico como objeto central dessa abordagem, não é um conceito atual. De acordo com Leal (2011) o lúdico foi utilizado como ferramenta de ensino mais eficaz desde os povos mais antigos para atividades que garantiam a sobrevivência, como a atividade pesqueira, caça e ensino de dança e lutas entres esses povos. A partir disso, os estudos dessa autora mostram que o lúdico esteve presente em diversos contextos, épocas e diversas áreas com o intuito de ensinar e educar com objetividade e intencionalidade grupos de indivíduos.

Atualmente, é comum o juízo de valor de relacionar o lúdico exclusivamente com a Educação Infantil e os primeiros anos da infância. Porém, o lúdico pode ser aplicado em todas as fases de ensino e faixa etária desde a Educação Infantil até a Educação de Jovens e Adultos (EJA), pois a brincadeira traz leveza e traz o aluno para o centro da aprendizagem. Sobre isso, Freire diz que

“A ludicidade não é apenas uma forma de diversão, ela torna-se uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Ao desenvolver atividade com aspectos lúdicos possibilita e facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultura, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil. No desenvolver das ações lúdicas percebe-se que ela auxilia no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, pois possibilitam experiências que constroem valores também para aspectos pessoas.
(FREIRE, 2011, p. 41 e 42).

Assim, trazer a oportunidade de brincar ao estudante faz com que ele se conecte com si próprio e os outros, pois a brincadeira traz referências da própria vida do indivíduo o que permite a troca de experiência com os seus pares. Além disso, traz habilidades importantes para o desenvolvimento social e intelectual, por exemplo, traz motivação e engajamento,

flexibilidade, autonomia, criatividade e o desenvolvimento integral da parte intelectual, social e cognitiva.

Dessa forma, a ludicidade traz diversos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem atual. E, ao utilizar o jogo de forma interdisciplinar é possível que a intencionalidade do processo de ensino-aprendizagem seja alcançada com maior eficácia, como o caso do circuito interdisciplinar.

2.Circuito e Interdisciplinaridade

No contexto da educação atual, é muito importante que cada professor inove suas práticas educativas e com isso sair da maneira engessada de transmitir apenas conceitos prontos, nos quais os alunos decoram e aplicam nas avaliações, sem saber da sua construção e aplicabilidade. Essa necessidade fica ainda maior quando se trata do público-alvo do Ensino Fundamental em que o lúdico e os jogos pedagógicos se tornam uma ótima estratégia de alcançar esse alunado e torná-lo protagonista e construtor do seu conhecimento.

Dentre os jogos pedagógicos, o foco desse produto educacional é o circuito interdisciplinar, no qual traz uma proposta para além da sala de aula com conceitos organizacionais da Educação Física a aquisição de habilidades ortográficas importantes na construção do conhecimento linguístico dos alunos.

1.1-Circuito

O circuito é uma atividade muito comum nas aulas de Educação Física que ajudam a trabalhar diversas habilidades motoras, sociais e cognitivas. Para Gonçalves (2019) o circuito é uma atividade versátil que trabalha diversas atividades físicas e mentais dos alunos e ainda traz o comportamento colaborativo quando feito em equipes, ou seja, que para o trabalho em prol de um objetivo final, várias outras habilidades são construídas ao longo do trajeto.

Dessa forma, o circuito é usado para atingir habilidades motoras desde andar, rolar até correr e também no ensino de elementos em práticas de determinada atividade esportiva. Antunes (2001) afirma que existem três eficácias importantes no uso do circuito como ferramenta pedagógica, são elas: o caráter inclusivo, assim, há a inclusão de diversas de alunos com diversas habilidades cognitivas e sociais para a construção de um conhecimento maior; desenvolve múltiplas capacidades simultâneas, nas quais, os alunos conseguem ativar e trabalhar com diferentes áreas cerebrais ao mesmo tempo; e, diferentes micro-atividades que melhoram o aprendizado, através dos estímulos encontrados ao passar por este circuito de atividades.

Portanto, trazer esse conceito de atividades com ferramentas interdisciplinares, para o ensino de língua materna, é uma ferramenta promissora para o alcance de diversos objetivos linguísticos em uma abordagem lúdica e participativa.

1.2 -Interdisciplinaridade

Para a abordagem do circuito com objetivos ortográficos, é preciso entender a interdisciplinaridade e a importância no ensino, inclusive na BNCC, documento que direciona as práticas de ensino-aprendizagem na Educação Básica e quais habilidades e competências obrigatórias em cada nível de ensino.

Para a BNCC, o trabalho interdisciplinar é fundamental em todos os níveis de ensino, pois promove um projeto organizacional de diferentes componentes curriculares, promove estratégias mais dinâmicas, colaborativas e fornece diferentes pontos de vista para a construção das habilidades e competências, inclusive para o planejamento docente.

E, ainda, a interdisciplinaridade com foco em jogos educativos- como o circuito- traz competências e habilidades gerais na educação básica, são elas: Pensamento crítico, resolução de problemas, trabalho colaborativo, autonomia, protagonismo, criatividade e inovação. Já no âmbito específico do componente língua portuguesa, pode ajudar no desenvolvimento da leitura e da escrita.

Para o Ensino Fundamental, a interdisciplinaridade promove a integração de diferentes áreas do conhecimento, ajudando os alunos a desenvolver uma série de habilidades essenciais para o aprendizado significativo e contextualizado. A BNCC (2017) destaca a importância de conectar os saberes de diferentes disciplinas para que os alunos compreendam melhor o mundo ao seu redor e se preparem para lidar com situações complexas e reais.

2. Te puxa: Circuito interdisciplinar de ortografia

Esse produto educacional é organizado em forma de circuito interdisciplinar para a construção de habilidades ortográficas e será dividido em quatro estações com a finalidade de que a partir da primeira estação sejam adquiridas habilidades para o entendimento do componente ortográfico escolhido: Parônimos.

Em cada estação será abordado uma habilidade importante para a construção do entendimento dos alunos: o som e escrita, a imagem e seu significado, a memória cognitiva e a escrita em contexto de sentido.

O circuito foi dividido para ser aplicado em duas horas/aulas no total de 1h40, com intuito de uma inserção do conteúdo de forma lúdica e interacionista entre os alunos.

- **Identificação:**

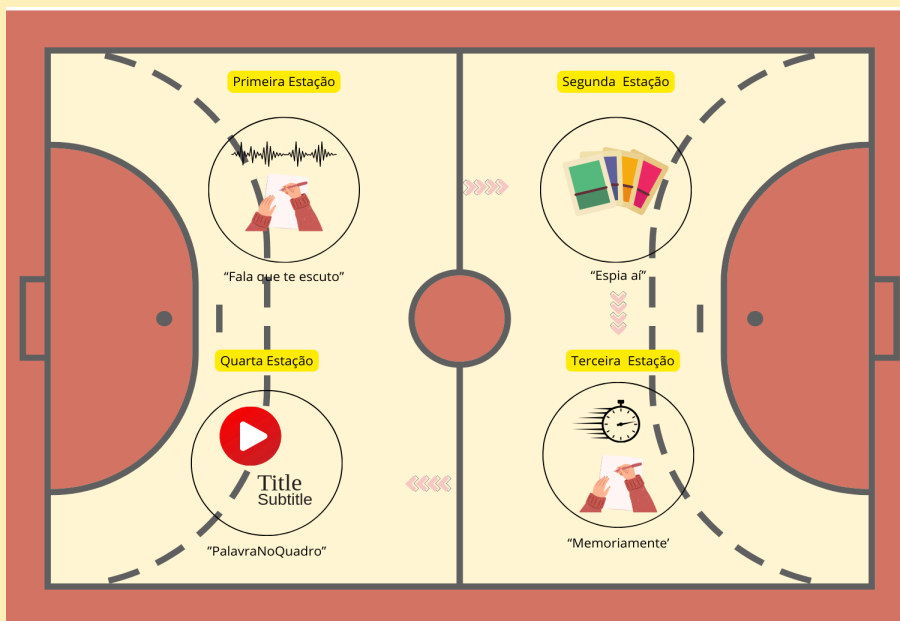
Título: TE PUXA: CIRCUITO INTERDISCIPLINAR DE ORTOGRAFIA

Público alvo: Alunos do 8º / 9º ano do Ensino Fundamental- Anos Finais

Periodicidade : 2 horas/aulas de 1h40.

- **Objetivos de aprendizagem:**

- Identificar as semelhanças e dissonâncias entre os sons de palavras com grafias semelhantes.
- Compreender a relação entre signo e significante linguístico a partir da relação imagem e som
- Trabalhar a memória cognitiva da escrita de palavras.
- Identificar e compreender as semelhanças e diferenças dos Parônimos na construção de contexto de sentido.



Crôqui produzido pela autora em Setembro de 2024

- **Intervenções prévias:**

Nas intervenções prévias, o professor terá que explicar, brevemente, os conceitos gerais sobre parônimos. Nesse momento, o docente pode utilizar exemplos gerais como: *maca/cama*, *país /país*, *pia/dia* - para que seja iniciado a diferenciação entre os fonemas e os seus sentidos.

Também é fundamental que o professor apresente a atividade do circuito e suas regras e pontuações. Para esse circuito, as regras gerais serão:

- Os acertos em cada estação.
- O tempo total do circuito.
- A participação dos integrantes no decorrer do circuito.
- Divisão das equipes



Acervo da autora em Setembro de 2024.

2.1. Produção das estações

2.1.1- Fala que eu te escuto



Na primeira estação, denominada “Fala que eu te escuto” será trabalhado as habilidades auditivas de recepção e codificação dos parônimos, raciocínio lógico, agilidade e trabalho em equipe. Para tal, o professor terá que levar uma gravação com 20 parônimos, nos quais os pares serão pronunciado por pessoas diferentes, a exemplo das palavras, na tabela a seguir:

Tabela 01

Açaí (Falante 1) -Sai (Falante 1) (BIP- Pequena Pausa) Carimbó (Falante 2) Carimbo (Falante 2) (BIP- Pequena Pausa) Maniçoba (Falante 3) Muriçoca (Falante 3) (BIP- Pequena Pausa)	-Égua (Falante 2) Régua (Falante 2) (BIP- Pequena Pausa) Rede (Falante 3) Mede (Falante 3) (BIP- Pequena Pausa) Jambu (Falante 1) Bambu (Falante 1) (BIP- Pequena Pausa)	Camarão (Falante 3) Macarrão (Falante 3) (BIP- Pequena Pausa) -lara (Falante 1) Tiara (Falante 1) (BIP- Pequena Pausa) Boto (Falante 2) Moto (Falante 2)
--	--	---

Tabela produzida pela autora em Setembro de 2024

É importante destacar que a escolha de diferentes falantes para a gravação deverá se dar para que os alunos entre em contato com diversos falares, o que se faz muito importante na variação de concepção linguística auditiva. Outro fator importante é que a escolha dos parônimos que farão parte do circuito ocorra com preferência de palavras que façam parte de uma cultura regional dos alunos e palavras de cunho mais universais, para que os alunos sejam expostos não só a diferença entre as palavras e sons, mas palavras da sua própria cultura para que sempre esteja presente o conhecimento cultural.

A partir disso, os alunos irão escutar a gravação e terão que escrever as palavras como acreditam que é a escrita adequada de acordo com a norma padrão da língua.

- **Dificuldade esperada**

- É esperado que alguns alunos sintam dificuldades da grafia adequada e ocorram desvios ortográficos, o que pode, posteriormente, ser usado como teste diagnóstico.

2.1.2- Espia aí



Na segunda estação, denominada “Espia aí” , será trabalhado a relação entre signo e significante, agilidade e raciocínio lógico. Para isso, será usado *cards* das palavras e de suas imagens referentes:



Croqui dos cards produzidos pela autora em Setembro de 2024

Os *cards* devem ser confeccionados em materiais resistentes para melhor manejo entre os alunos. A atividade dessa estação consiste, a partir dos *cards* embaralhados, os alunos terão que organizar o card das palavras referentes ao card da sua imagem e após isso, organizar os seus pares de parônimos referentes.



- **Dificuldades esperadas**

- Essa estação pode ser a mais demorada, com isso, os alunos podem ter dificuldade com o avançar do tempo. O professor pode encorajá-los a manter a calma e se concentrar na atividade.

2.1.3- Memoriamente



Na terceira estação, denominada de *Memariamente* , será trabalhado memória, escrita, memória e raciocínio lógico. Nessa estação, os alunos terão que escrever o maior número de palavras que foram trabalhadas nas estações anteriores de maneira adequada a norma padrão.

É esperado que os desvios ortográficos que aconteceram na estação “Fala que eu te escuto” sejam sanados, a partir do trabalho com sons e imagens das duas primeiras estações.

- **Dificuldades esperadas**

-Os alunos podem querer olhar a escrita das palavras nos *cards* da estação “Espia aí”. O professor deve manter a rigidez em não deixar que isso ocorra.

2.1.4- Palavras no quadro



A quarta estação , denominada de *Palavras no Quadro*, traz o trabalho da escrita contextualizada e construção de sentido. Os alunos terão que escrever três frases com os pares de parônimos trabalhados no decorrer do circuito, em cada frase deve conter um par de parônimos.

Nessa estação, é esperado que os alunos percebam as semelhanças entre as palavras e como uma pequena diferença pode mudar completamente a semântica da palavra e por vez de uma sentença completa.

- **Dificuldades esperadas**

-Os alunos podem sentir falta de confiança na elaboração das frases, porém o professor deve estimular a confiança e encorajar na conclusão das sentenças.

Conexões Finais

O desenvolvimento e aplicação deste produto, o circuito interdisciplinar de ortografia mostra uma ferramenta interdisciplinar eficaz para o ensino de língua materna. Mostra que atrelar conceitos de ferramentas no ensino de língua, no viés de escrita e de ortografia, torna o ensino mais dinâmico, produtivo, lúdico e leva ao aluno uma possibilidade diferente de aprender e ao professor uma maneira diferente de ensinar para além do ensino puramente tradicional.

Reiteramos que é importante práticas como aulas expositivas dialogadas, para assuntos mais densos e profundos, porém o circuito entra como uma ferramenta de ensino mais leve e construtiva de certas habilidades linguísticas da língua materna. Pode ser usado no ensino de componentes ortográficos, da escrita e também uma opção de revisão criativa dos assuntos desenvolvidos ao longo do bimestre, já que cada estação trabalha uma parte específica do assunto.

Também é possível trabalhar com palavras da região que o circuito for aplicado, outra sugestão é trabalhar o circuito junto com eventos esportivos, como jogos interclasses estudantis, no qual é uma proposta que alia a prática de competição esportiva e a aprendizagem de outros componentes curriculares.

Por fim, quando nos colocamos como educadores da Educação Básica é de suma importância que apesar dos inúmeros desafios que nossas práticas esbarram, sempre estejamos em busca de ferramentas criativas para levar um ensino dinâmico e lúdico que se encaixe e faça sentido para os nossos estudantes.

Referências:

Antunes, P. C. Circuito como ferramenta pedagógica no processo ensino-aprendizagem da educação física. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, 15(2), 119-130.2001.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2017.

CALABRESI R. P. M; BATISTA, F. M. R. C. Ludopedagogia: aspectos importantes para a educação. *Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia*, v. 8, n. 22, 2017. Disponível em: [UTFPR - Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia](#). Acesso em: 26 nov. 2024.

Cagliari, Luiz Carlos. *Alfabetização e Linguística: Reflexões e Perspectivas*. São Paulo: Editora Contexto, 2003.

FREIRE P. O. A inclusão de crianças com necessidades educacionais em processo de alfabetização: O lúdico como recurso para a aprendizagem. Artigo disponível em <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/3190/1_2011_PatriciadeOliveiraFreire.pdf>. Acesso em 22 de novembro.2024

Gonçalves, A. C., & Silva, M. L. *Práticas pedagógicas em Educação Física: Reflexões e propostas para o cotidiano escolar*. Curitiba. 2019

LEAL, F. L. A Importância do Lúdico na Educação Infantil. Artigo disponível em < <http://www.ufpi.br/subsiteFiles/picos/arquivos/files/Monografia%20%20Corrigida.pdf> >. Acesso em 22 de novembro de 2024.

Marcuschi, Regina J. *Da Fala para a Escrita: O Papel da Linguagem Oral no Processo de Alfabetização*. São Paulo: Editora Contexto, 2011.