

WIRNA MARIA MATOS SANTOS COSTA

# FONOALVO

A NASALIDADE EM JOGO



MÓDULO DIDÁTICO  
01  
MÓDULO DIDÁTICO



Itabaina-SE  
2021

## CARO PROFESSOR,

Ao produzir este trabalho, intitulado “Fonoalvo: a nasalidade em jogo”, esperou-se contribuir para o trabalho do professor de Língua portuguesa nos anos escolares do Ensino fundamental (EF), no trato com o apagamento, a supressão ou a troca da nasalidade na escrita.

O caderno pedagógico em tela é o resultado de uma pesquisa desenvolvida no curso de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), da universidade Federal de Sergipe, sob a orientação do professor Dr. Denson André Pereira da Silva Sobral. No citado curso, passei a ter um olhar diferenciado a respeito dos ditos “erros ortográficos” cometidos na escrita por meus alunos e senti a necessidade de entendê-los teoricamente, com vistas a propor intervenções pedagógicas que buscassem, de forma inovadora, melhorar o desempenho deles e apresentar possibilidade de resolução dos desvios ortográficos, especialmente, aqueles relacionados à nasalização de segmentos sonoros, pois, como já sabemos, a escrita ortográfica é um dos maiores desafios para os alunos, sobretudo, do Ensino Fundamental que requer solução a fim de que a aprendizagem ocorra de maneira efetiva.

Pensando em auxiliá-los nesta tarefa, o suporte pedagógico “Fonoalvo” contém cinco atividades desenvolvidas em forma de jogos que privilegiam a redução do apagamento, da supressão ou a troca da nasalidade na escrita. Ao propor este jogo, espero contribuir para que docentes possam utilizá-lo, no tratamento dos impactos da nasalidade na escrita, de forma prazerosa e eficaz.

Bom Trabalho,  
A autora.



# SUMÁRIO

<b>1 CONVERSA INICIAL</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1 VAMOS FALAR SOBRE NASALIZAÇÃO?</b> .....	<b>4</b>
<b>2 PRODUTO EDUCACIONAL: FONOALVO</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 APRESENTAÇÃO</b> .....	<b>6</b>
<b>2.2 ESTRUTURA FÍSICA DO JOGO</b> .....	<b>7</b>
<b>2.3 OBJETIVO</b> .....	<b>9</b>
<b>3 ATIVIDADE 1: DESVENDANDO SONS</b> .....	<b>9</b>
<b>3.1 OBJETIVO DO JOGO</b> .....	<b>9</b>
<b>3.2 MATERIAIS E TEMPO NECESSÁRIOS NESTA ETAPA DE JOGO</b> .....	<b>9</b>
<b>3.3 PROCEDIMENTOS</b> .....	<b>10</b>
<b>4 ATIVIDADE 2: JOGO DA MEMÓRIA</b> .....	<b>11</b>
<b>4.1 OBJETIVO DO JOGO</b> .....	<b>11</b>
<b>4.2 MATERIAIS E TEMPO NECESSÁRIOS NESTA ETAPA DE JOGO</b> .....	<b>11</b>
<b>4.3 PROCEDIMENTOS</b> .....	<b>11</b>
<b>5 ATIVIDADE 3: QUAL É A REGRA?</b> .....	<b>15</b>
<b>5.1 OBJETIVO DO JOGO</b> .....	<b>15</b>
<b>5.2 MATERIAIS E TEMPO NECESSÁRIOS NESTA ETAPA DE JOGO</b> .....	<b>15</b>
<b>5.3 PROCEDIMENTOS</b> .....	<b>16</b>
<b>6 ATIVIDADE 4: DITADO IMAGÉTICO</b> .....	<b>18</b>
<b>6.1 OBJETIVO DO JOGO</b> .....	<b>18</b>
<b>6.2 MATERIAIS E TEMPO NECESSÁRIOS NESTA ETAPA DE JOGO</b> .....	<b>18</b>
<b>6.3 PROCEDIMENTOS</b> .....	<b>18</b>
<b>PALAVRAS FINAIS</b> .....	<b>22</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>24</b>

# 1 CONVERSA INICIAL

Na rotina escolar é muito comum ouvir nas rodas de conversas, geralmente nos intervalos ou nos trabalhos em grupo, pronúncias nasalizadas de algumas palavras da língua portuguesa, como por exemplo: “ingual”, “indentidade”, entre outras. Geralmente, o aluno é ridicularizado pelos demais colegas ou até mesmo pelos professores, pois, o “belo” é usar a língua padrão, fruto da cultura dominante, ou seja, “a escola é norteada para ensinar a língua da cultura dominante” (BORTONI-RICARDO, 2005, p. 14).

É importante a instituição escolar estimular o conhecimento da norma-padrão, no entanto, não deve desprezar outras formas de comunicação, principalmente tratando-se da variação linguística. Esta deve ser compreendida para não gerar preconceitos sobre a maneira de falar dos discentes. Em vista disso, buscamos formas de implementar essa proposta de trabalho observando também que o aluno vive em uma comunidade de fala em que há forte tendência da variedade linguística que ele utiliza ser transportada para a escrita. Sendo assim, é necessário buscar estratégias que nos auxiliem na superação dos “erros” ortográficos.

Desse modo, o jogo pedagógico “Fonoalvo” é uma proposta didática para trabalhar os erros ortográficos decorrentes do processo da nasalização na escrita, objetivando diminuir ocorrências dessa natureza, que aparecem em forma de apagamento, de inserção ou de troca do fonema nasal em coda silábica na escrita dos alunos do 6º ano, participantes da pesquisa.

Com o escopo de oferecermos uma melhor reflexão sobre essas ocorrências, desenvolvemos este produto educacional com atividades lúdicas voltadas para a consciência fonológica da nasalidade mediante as seguintes atividades: 1- “Desvendando Sons”, com o objetivo de despertar a atenção para os sons orais e nasais das palavras; 2- “Jogo da Memória” cuja proposta é perceber a grafia correta das palavras eliminando o apagamento, a troca ou a inserção do fonema nasal; 3- “Qual é a regra?”, que busca descobrir e formular a regra de escrita das consoantes nasais m e n; 4- “Ditado Imagético”, o qual proporciona a verificação da aprendizagem escrita das palavras trabalhadas. Frente ao exposto, é possível perceber que todas as atividades foram pensadas visando à redução do apagamento, da inserção ou da troca do fonema nasal na escrita.

## 1.1 Vamos falar sobre Nasalização?

Caro professor, Mattoso Câmara Jr. (1986), em seu Dicionário de Linguística e Gramática, denomina nasal o fonema em cuja produção a corrente de ar ressoa pelas fossas nasais, em virtude de manterem-se abertas pelo abaixamento do véu palatino, havendo, assim, a comunicação

da cavidade nasal com a oral. Para os falantes da língua portuguesa, isso nem sempre é fácil de distinguir, principalmente quando partimos do oral para o escrito, visto que, a oralidade é uma condição própria ao ser humano, enquanto a escrita é baseada em um código previamente normativo.

Nesse sentido, o processo de ensino-aprendizagem da escrita traz grande dificuldade para os aprendizes do Ensino Fundamental, sobretudo, no que tange aos seguintes processos fonológicos encontrados nos textos escritos dos alunos: ditongação – mudança fonética que consiste na formação de um ditongo, como ocorre em caranguejo/carangueijo; monotongação – mudança fonética que consiste na passagem de um ditongo para uma vogal simples, como vê-se em caixa/caxa; rotacismo – mudança fonética que consiste na alteração de algum fonema pelo “R”, como planta/pranta; e, especialmente, a nasalização: espécie de assimilação que consiste na passagem de um fonema oral ao nasal, foco do estudo deste trabalho, cujas maiores ocorrências referem-se ao apagamento do fonema nasal em sílaba travada como, por exemplo, bombeiro/bobeiro; à inserção do som nasal em palavras ou sílabas onde não existem, como nas palavras mendigo/mendingo/medingo; ou, ainda, à troca da letra nasal bombeiro/bonbeiro.

Tratando-se especificamente do estudo da nasalidade, pode-se dizer que em língua portuguesa ela é verificada tanto nas vogais (a, e, i, o, u) como nas consoantes (m, n, nh), uma vez que, nesses segmentos sonoros, há a possibilidade de o véu palatino ficar abaixado e a produção do som se realizar pela cavidade nasal, o que se pode perceber nas palavras, gente, campo, umbu, macaco, nada e manhã, por exemplo. Temos também a nasalização representada pelo sinal diacrítico [~] nos ditongos nasais, como se vê em mãe e mão, bem como há a nasalização nos ditongos finais tônicos de formas verbais como falam, dizem, falaram e falarão.

Trabalhando com a nasalidade, Câmara Jr. (1986) foi um dos primeiros a mencionar os processos de nasalidade fonética e de nasalização fonológica. A nasalidade fonética configura-se como uma variação linguística que a palavra sofre na pronúncia, ou seja, pode variar de região para região. Na palavra banana, por exemplo, pode-se ter as seguintes pronúncias: [banana] e [bãna]. É notória a mudança de som, na sílaba inicial, de oral para nasal, porém, sem alterar o significado da palavra. Já, na nasalização fonológica, essa mudança de sons altera o significado da palavra, como é perceptível nos exemplos campo [kãmpo] e capo [kapo]. Sendo esta última, a matéria do nosso estudo, pois à medida que o aluno apaga, troca ou insere o elemento nasal na escrita, poderá cometer desvio ortográfico, necessitando, neste ponto, de ajuda para entender o funcionamento da língua.

Um entendimento possível concerne ao fato da nasalidade poder ocorrer dentro da sílaba. Sílaba esta que, consoante Cristóvão Silva (2003, p 76), tem sua base constituída mediante “cada contração e cada jato de ar expelido dos pulmões” nos revelando, assim, que sílaba é um conjunto de sons/fonemas expelidos pela corrente de ar.

Quanto à posição silábica no português, Câmara Jr. (1992) afirma que a nasalidade pode ocorrer em posição de ataque (aclive silábico) ou de coda (declive silábico). O aclive silábico é normalmente preenchido pelos grafemas m, n, nh. Por sua vez, o declive encontra-se representado pela presença do arquifonema nasal /N/. Vale destacar que essa referência ainda encontra divergências entre os estudiosos, no entanto, não adentraremos esse âmbito.

Neste trabalho, assumimos a análise de Câmara Jr. (1992), destacada acima, a qual dialoga com autores como Bisol (1994), para quem a nasalidade em português é marcada ortograficamente na mesma sílaba pelos grafemas M, como em “bombom”, N, em “sobrancelha”, NH, em “cozinha”, e pelo sinal gráfico “~”, como em “manhã”.

## **2 PRODUTO EDUCACIONAL: FONOAALVO**

### **2.1 Apresentação**

O produto educacional desta pesquisa, chamado “Fonoalvo: a nasalidade em jogo”, realiza-se pela definição da CAPES sobre produto,

um instrumento que se configura numa produção desenvolvida pelo orientador e orientando, totalmente vinculado ao trabalho de dissertação, com a finalidade de resolução de um problema específico de sala de aula, sendo aplicável e utilizável e que a partir de sua proposta didática possa ajudar, modificar e transformar maneiras de ensinar e aprender (BATALHA, 2019. p. 8).

A possibilidade de trabalhar conteúdos de língua portuguesa através de jogos desperta reações inimagináveis. Roiphe (2020, p. 18), citando Joan Huizinga (1990), aponta que o jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como não-séria (sic) exterior à vida habitual, mas, ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.

Nesse sentido, levar o jogo para as aulas de Língua Portuguesa desperta euforia, engajamento e conhecimento para quem produz e para quem joga. Roiphe (2020) afirma também que os jogos podem ser classificados em três tipos primordiais: jogos experimentais, jogos adaptados e jogos tradicionais. Os jogos experimentais buscam demonstrar originalidade, tanto no conteúdo como na forma de jogar; os jogos adaptados são aqueles que permitem mudanças e valorização de um seguimento que já está contemplado dentro de suas regras; e os jogos tradicionais são aqueles cujas regras são extremamente conhecidas sendo, portanto, utilizados como modelos para a elaboração dos mais diversos conteúdos. Nesse caso, poupam-se as explicações sobre as regras do jogo aos seus participantes, mas fixam-se em seus conteúdos. O “Fonoalvo” enquadra-se dentro dos jogos tradicionais, haja vista suas regras serem claras e conhecidas por todos.

O referido jogo “Fonoalvo” foi elaborado a partir dos resultados obtidos na avaliação diagnóstica, realizada em sala de aula, com alunos na faixa etária de 11 a 15 anos, de um colégio da rede pública estadual do município de São Cristóvão-SE. Por serem turmas que compõem os anos finais do Ensino Fundamental, mais especificamente do 6º ano, esperava-se que os aprendizes já tivessem as regras ortográficas internalizadas. Todavia, percebemos que as classes observadas ainda apresentam problemas de interferência do processo da nasalização na escrita levando-nos, assim, a buscarmos ajudá-los na compreensão do código escrito.

## 2.2 Estrutura Física do jogo

O jogo pode ser confeccionado em um tablado de madeira, papelão, tecido ou placa de isopor, nos quais será fixada ou pintada a logomarca do jogo, marcada com a pontuação: 40, 30, 20, 10. Precisa-se também de uma caixa, decorada a critério do professor, com a logomarca do jogo. Dentro da caixa serão colocadas quatro bolinhas de isopor coloridas com as cores do alvo (preto, azul, vermelho e amarelo) ou as cores que preferir. Além disso, serão necessários quatro círculos, nas cores do alvo, para serem fixados no chão com o intuito de demarcar a distância e a posição do jogador.

Serão confeccionados, ainda, envelopes coloridos a serem usados em cada jogo. Dentro deles devem constar as palavras selecionadas para cada atividade do jogo, as instruções e as fichas de pontuação. Outra opção é desenhá-los no chão da sala (conforme imagem 2). Para acertar os alvos recortar garrafas de detergentes, água ou similar e pintá-las com tinta spray ou guache. Nesta opção, os círculos que marcam a posição do jogador deverão, também, serem marcados com um giz. Os envelopes com as instruções seguirão o padrão estabelecido em cada atividade.

### Descrição dos materiais utilizados na figura 1:

► Um círculo de madeira, papelão, tecido ou isopor (tamanho a critério do professor). Utilizamos 60 cm de diâmetro;

► Dentro do círculo deverá haver quatro raias de 5 a 8 centímetros de espessura nas cores preto, azul, vermelho e amarelo com a pontuação determinada para cada raia. Escolhemos a seguinte pontuação: cor preta: 10 pontos, azul: 20 pontos; vermelha: 30 pontos e amarela: 40 pontos.

- Uma caixa, tamanho médio, com tampa para que o aluno possa sortear a bolinha;
- Quatro bolas médias de isopor nas cores do alvo;
- Quatro círculos de 30 centímetros nas cores do alvo;
- Envelopes coloridos com as palavras escolhidas para cada atividade de jogo para cada equipe. Observação: a quantidade de envelopes corresponderá ao número de equipes e participantes de cada turma.

Figura 01 - Sugestão para criação do jogo “Fonoalvo”



Fonte: elaborada pela autora (2021).

Figura 2 - Sugestão de criação do jogo FONOALVO



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 3 - Sugestão de criação do jogo FONOALVO



Fonte: elaborada pela autora (2021)

### 2.3 Objetivo

O produto pedagógico “Fonoalvo” foi construído como um conjunto de jogos com a finalidade de reduzir os desvios na escrita decorrentes do processo fonológico da nasalização, sobretudo, o apagamento, a troca ou a inserção dos sons nasais na escrita dos alunos, posto que as atividades desenvolvidas para o jogo despertam as relações grafofônicas das palavras estudadas. Contudo, caro professor, antes de iniciar as atividades pertinentes ao jogo, é importante preparar o ambiente. Para tanto, deixaremos aqui uma sugestão:

- Explique para os alunos que trabalharemos com sons orais e nasais;
- Pergunte aos discentes se eles sabem distinguir os sons orais dos nasais;
- Explique para a turma que os sons orais são aqueles que saem livremente pela boca e os sons nasais saem pela boca e pelo nariz;
- Solicite que os aprendizes prendam o nariz com os dedos e pronunciem a palavra “pau” e observem a saída do ar;
- Aguarde os comentários dos alunos;
- Agora solicite que prendam novamente o nariz e pronunciem a palavra “pão”;
- Pergunte a eles em qual das duas palavras houve vibração no nariz;
- Explique que os sons nasais vibram na passagem de ar pelo nariz.
- Finalize a ambientação solicitando que eles prestem atenção nessa observação nas atividades do jogo.

## 3 ATIVIDADE 1: DESVENDANDO SONS

 FONOAALVO  
Atividade 1 Desvendando Sons

### 3.1 Objetivo do jogo

Desenvolver a capacidade de identificar semelhanças e diferenças entre sons, com base na observação do modo de articulação (nasal ou oral).

### 3.2 Materiais e tempo necessários nesta etapa do jogo

- Envelope com as palavras que serão ditadas pelo professor;
- Envelope com a ficha para marcação da pontuação;
- Estrutura física do Fonoalvo;
- 4 bolinhas coloridas nas cores do Fonoalvo;
- 4 círculos, para servir de pódio, nas cores do Fonoalvo;
- Plaquinhas confeccionadas em madeira, papelão ou isopor com as inscrições: “som oral” e “som nasal”.

### 3.3 Procedimentos

O professor dá o comando para o início do jogo dizendo que o objetivo é descobrir como são produzidos os sons. Nessa atividade, os discentes devem identificar, nas palavras propostas, aquelas que produzem sons que saem pelo nariz (nasais) e em quais ocorrem apenas sons orais (sons que saem apenas pela boca).

- Divida a turma em duas equipes,
- Determine a distância para colocar a estrutura física do Fonoalvo, como também a dos círculos nos quais os alunos devem ficar para arremesso da bolinha sorteada para o alvo;
- Cada equipe escolhe um colega para sortear a bolinha;
- Bolinha sorteada, o aluno se posiciona no pódio da mesma cor da bolinha e tenta acertar o alvo, identificando a pontuação para sua equipe;
- Se o discente acertar o alvo na mesma cor da bolinha sorteada, dobra-se a pontuação. Do contrário, recebe apenas a pontuação do alvo;
- Em seguida, o professor entrega as plaquinhas com os dizeres “sons orais” e sons nasais” para todos os membros do grupo;
- Os membros escolhem, no par ou ímpar, quem inicia o jogo. O grupo deverá ouvir atentamente as palavras: tinta-Tita, lenda-Leda, cinta-cita, planta-placa, manta-mata, lâmpada-lapada, lindo-lido, que serão ditadas pelo professor, e levantar a plaquinha de acordo com a produção do som: oral ou nasal.
- O docente fará a verificação das respostas elencadas por grupo, marcando na ficha do grupo os acertos para cada palavra ditada;
- Vence a prova a equipe que fizer maior pontuação.

Figura 4 - Imagens das palavras referentes à atividade



Fonte: elaborada pela autora (2021)

## 4 ATIVIDADE 2: JOGO DA MEMÓRIA



# FONOALVO

## Atividade 2 Jogo da Memória

Um dos jogos mais conhecidos e trabalhados em sala de aula é o jogo da Memória. Ele integra o grupo dos jogos de cartas, pois, é constituído por um número de peças com imagens ou palavras de lado e uma figura generalizada ou numeração do outro, que é o seu verso. Cada figura ou palavra aparece exatamente duas vezes. No Fonoalvo, a proposta é um pouco diferenciada, visto que serão construídas três cartas para cada palavra – duas escritas corretamente e uma apresentando algum desvio ortográfico de apagamento, troca ou inserção do elemento nasal, na qual haverá o símbolo de proibido.

### 4.1 Objetivo do jogo

- ▶ Identificar as palavras com grafias iguais;
- ▶ Perceber que o apagamento, a inserção ou a troca da consoante nasal pode denominar erro de escrita.

### 4.2 Materiais e tempo necessários nesta etapa do jogo

- ▶ Material Físico;
- ▶ Cartas com as palavras selecionadas para o jogo;
- ▶ Estrutura física do Fonoalvo.

### 4.3 Procedimentos

- ▶ Divide-se a turma em duas equipes;
- ▶ O professor escolhe a distância para colocar a estrutura física do Fonoalvo, como também dos círculos, aos quais devem ficar os alunos para arremesso da bolinha sorteada ao alvo;
- ▶ O professor solicita que a equipe escolha um membro para o sorteio da bolinha colorida que será arremessada ao Fonoalvo;
- ▶ Pontuação definida, o professor entrega as cartas e solicita que os alunos as espalhem na carteira, mesa ou no chão da sala de aula e explica a dinâmica do jogo;
- ▶ Em seguida, os alunos embaralham as cartas colocando-as com as palavras viradas para baixo;
- ▶ Um membro do grupo inicia a atividade revirando duas cartas e as lê em voz alta. Se as cartas viradas forem iguais na escrita, ficam expostas e inicia mais uma rodada; se as cartas forem diferentes o jogador ou a equipe passa a vez para o adversário;
- ▶ Caso o jogador revire duas cartas com palavras parecidas na pronúncia, mas grafias diferentes, as cartas voltam ao jogo. Obs.: a palavra com grafia diferente deverá conter o símbolo de proibido.
- ▶ Vence a partida o grupo que conseguir encontrar mais pares iguais no jogo, no tempo estipulado para a tarefa.

Figura 5 - Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 6 - Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 7 - Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 8 - Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 9 - Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 10 - Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 11- Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 12 - Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 13 - Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 14- Imagem das cartas do jogo: palavras com apagamento do elemento nasal.



Fonte: elaborada pela autora (2021)

### 5 ATIVIDADE 3: QUAL É A REGRA?



## FONOAALVO

### Atividade 3 Qual é a regra?

Nesta atividade, os alunos deverão encontrar, no grupo de palavras, qual é a intrusa, ou seja, aquela que não apresenta sons nasais. Como notamos na atividade diagnóstica que os discentes não dominavam a regra ortográfica do uso do “m” e do “n”, a identificação da palavra intrusa tem como pretensão ajudar o aluno a formar a seguinte regra: antes de “p” e “b”, escreve-se “m”, e coloca-se “n” diante das demais consoantes. A palavra intrusa será aquela que não se enquadra nesse contexto.

#### 5.1 Objetivo do jogo

► Encontrar a palavra intrusa para, assim, formular a regra ortográfica do “m” antes de b e p e o “n” nas demais consoantes.

#### 5.2 Materiais e tempo necessários nesta etapa do jogo

- Envelopes coloridos;
- Caixa para o sorteio da bolinha para arremesso ao alvo;
- Bolinhas coloridas nas cores do alvo;
- Círculos nas cores do alvo;
- Fichas com as palavras para a prova;
- Estrutura física do Fonoalvo;

### 5.3 Procedimentos

- Esse jogo será desenvolvido em dois momentos. No primeiro, o professor inicia a atividade dividindo a turma em equipes;
- A equipe escolhe o colega para sortear a bolinha que será arremessada no alvo. Em seguida, o discente posiciona-se no círculo, determinado pela cor da bolinha, e tentará acertar um dos alvos e obter a pontuação para a prova. Caso acerte o alvo da cor exata da bolinha, a pontuação dobrará de valor;
- Pontuação adquirida, o docente entregará a ficha 1 com o conjunto das palavras a cada equipe e explicará que em cada grupo de palavras há uma que difere das demais mediante os sons orais e nasais. Lembre aos alunos que eles devem observar a escrita das palavras com “m/n”.
- O professor espera alguns minutos para a realização da tarefa. Em seguida, entrega a ficha 2 para que os aprendizes separem as palavras que são escritas com e “m” no espaço destinado na ficha, bem como as que são escritas com “n” no outro espaço da ficha;
- Novamente é determinado um tempo para realização da segunda tarefa. Terminado esse momento, o docente confere as respostas junto com a turma e solicita que eles expliquem quando usar “m” ou “n” de acordo com as palavras do jogo.
- Vence o jogo a equipe que conseguir terminar primeiro a tarefa.
- Tempo estimado para a prova: uma aula de 50 minutos.

Figura 15 - Imagem da ficha 1



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 16 - Imagem da ficha 1



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 17 - Imagem da ficha 1

Atividade: Qual é a regra?  
"Encontre o intruso"

Onça Anta Égua Lontra	
Noventa Duzentos Onze Quatorze	

Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 18 - Imagem da ficha 1

Atividade: Qual é a regra?  
"Encontre o intruso"

Combinar Lembrar Abraçar Sambar	
Laranja Melancia Manga Jaca	

Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 19 - Imagem da ficha 2

Atividade: Qual é a regra?

Palavras com M	Palavras com N

Qual é a regra? \_\_\_\_\_

Fonte: elaborada pela autora (2021)

**6 DITADO IMAGÉTICO**  
**Atividade 4 Ditado Imagetico**

Esta atividade tem por finalidade perceber se os alunos conseguiram entender o processo de escrita de palavras com sons nasalizados as quais apresentaram “erros” ortográficos no teste diagnóstico.

Os desvios de escrita, provocados pelo fenômeno da nasalização em palavras, ora apagando, ora inserindo, ou trocando os segmentos, quando transposto para escrita tornam-se erros de escrita, visto que as convenções ortográficas têm suas próprias normas – estabelecidas pela norma padrão da língua. Cabe ressaltar que ajudar o aluno a perceber a relação existente entre fala/escrita na construção do texto torna-se mais próximo da funcionalidade da língua.

**6.1 Objetivo do jogo**

Perceber se os alunos conseguem escrever as palavras, passíveis do processo de nasalização, ortograficamente corretas.

**6.2 Materiais e tempo necessários nesta etapa do jogo**

- Estrutura física do Fonoalvo;
- Caixa decorada para o sorteio;
- Envelopes com as fichas do jogo para cada membro do grupo.

**6.3 Procedimentos**

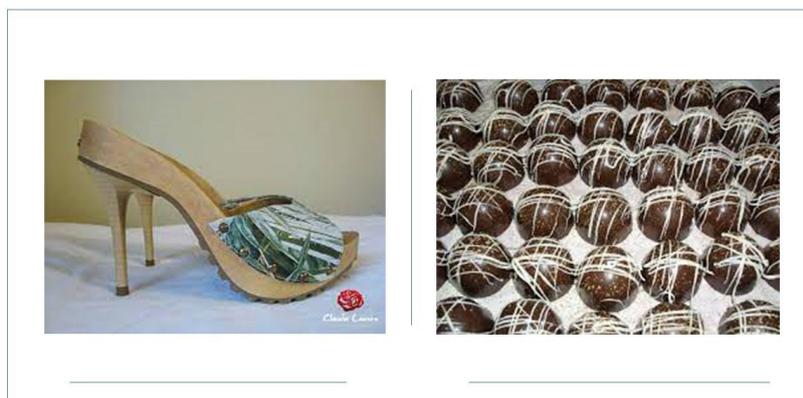
- Separam-se os grupos (de acordo com a preferência do professor) e escolhe-se o aluno para o arremesso ao alvo;
- Pontuação definida, parte-se para o preenchimento da atividade;
- O docente entrega a cada membro do grupo o envelope contendo as imagens do ditado;
- O professor fica com um envelope para ir sorteando a ordem em que as imagens serão preenchidas;
- Depois de entregues as fichas, o docente explica que as palavras devem ser escritas na ordem em que serão sorteadas;
- Terminada a tarefa, passa-se para a verificação dos acertos. Vencerá o grupo que acertou a escrita de todas as palavras. Caso haja empate, o grupo escolhe um aluno para tentar acertar o alvo. Vence o que obtiver maior pontuação.

Figura 20 – Imagens das palavras selecionadas para a atividade



Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 21 – Imagens das palavras selecionadas para a atividade



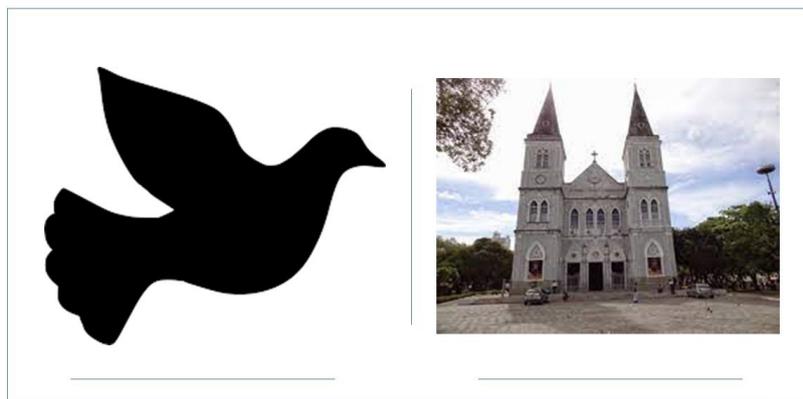
Fonte: elaborada pela autora (2021)

Figura 22 – Imagens das palavras selecionadas para a atividade



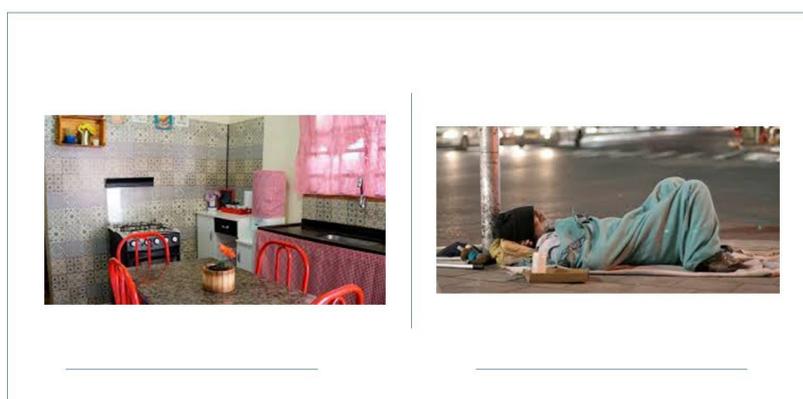
Fonte: elaborada pela autora (2021)

**Figura 29 – Imagens das palavras selecionadas para a atividade**



**Fonte: elaborada pela autora (2021)**

**Figura 24 – Imagens das palavras selecionadas para a atividade**



**Fonte: elaborada pela autora (2021)**

**Figura 25 – Imagens das palavras selecionadas para a atividade**



**Fonte: elaborada pela autora (2021)**

Finalizadas todas as etapas, que perfazem um total de 4 aulas, no mínimo, o professor analisa com os alunos a contagem dos pontos das atividades propostas e revela o grupo vencedor do Fonoalvo. A equipe vencedora poderá receber uma premiação, a critério do docente. A título de exemplo sugerimos: pacote de balas, bombons, passeios ou mesmo pontos nas avaliações do colégio.

## 7 PALAVRAS FINAIS

Escrever seguindo a norma padrão da língua portuguesa sempre foi uma das preocupações da vida escolar porque é na escola que os falantes aprendem as regras e normas para a escrita de palavras da língua materna. Cabe à citada instituição de ensino buscar, da melhor forma, ajudar o falante a se relacionar linguisticamente melhor. Nessa perspectiva, tivemos a intenção de trabalhar com jogos pedagógicos, pois, além de prazeroso, desperta a necessidade de aprender para ganhar, construindo assim, um ambiente favorável à aprendizagem efetiva.

O jogo pedagógico “Fonoalvo” começou a ser pensado desde o início das aulas do Mestrado “Profletras” do professor Dr. Denson André P. Silva Sobral, que nos encantou com seu modo enriquecedor e dinâmico de dar aula. Além disso, motivou-nos à criação do referido jogo, a observação da forma como os alunos conversam em sala de aula, bem como as partilhas entre os docentes em ambiente escolar, que despertaram curiosidade em perceber se a nasalidade fonética e fonológica estavam presentes, também, na escrita dos alunos.

Aplicando o teste diagnóstico constatou-se o cancelamento, a inserção e a transformação do arquifonema nasal /N/ presente também nos textos escritos, como se vê, por exemplo, em “cotonete”. Essa palavra foi pronunciada na aplicação do teste diagnóstico como “contonete”. Já, a palavra “bombeiro”, na fala, não houve alteração na pronúncia, mas, na escrita, percebeu-se que o aluno ainda não domina a regra ortográfica grafando-a com “n”.

Outra ocorrência foi “mendingo”. Nesta palavra encontramos dois processos, o apagamento do “n” em coda inicial (medingo) e a inserção do fonema /N/ em coda medial (mendingo). Percebe-se, diante disso, que o aprendiz não domina a regra ortográfica para tal situação e, possivelmente, ocorre uma interferência da fala na escrita.

Após constatação dos desvios ortográficos, elaboramos a proposta do Fonoalvo para tentar resolver problemas da nasalização na escrita, que era composto de um teste inicial e o jogo pedagógico Fonoalvo. No entanto, como já relatamos, em virtude do aparecimento da pandemia da Covid-19, nossa escola teve que fechar após a realização do teste inicial. Nesse sentido, ficou inviável realizar as demais etapas do projeto, uma vez que as aulas passaram para o sistema remoto, com aulas síncronas e assíncronas. Esta, com atividades impressas e devolvidas na escola, como também arquivos explicativos enviados no grupo de Whatsapp. Aquela, com aulas expositivas desenvolvidas pelo Google Meets e pelo Google Classroom.

Mediante o novo formato de trabalho, pós pandemia, e as dificuldades que se impuseram em decorrência dela, a aplicação do jogo tornou-se inexecutável. Inicialmente, porque teríamos que retornar com os discentes para a sala de aula, o que mediante decretos e leis não poderia acontecer. Segundo, porque, a despeito do fator legal, o nível elevado de contágio da doença é um aspecto que não podia ser desconsiderado.

Outra dificuldade concerne ao modelo híbrido de ensino, aulas virtuais pelo Google Meets ou pelo aplicativo Whatsapp. Nesse modelo, nem todos os alunos participavam. Uns por não disporem de aparelho celular, tablet ou computadores, bem como internet potente. Outros, por não dominarem o uso efetivo desses recursos para estudo e envio de atividades.

Diante de tais situações, o trabalho adotou a postura de proposição para a aplicação dos jogos e para o teste final. Nesse sentido, elaboramos atividades que partiram do pressuposto de que o aprendiz troca, apaga ou insere a consoante nasal mediante desconhecimento das convenções linguísticas da nossa língua, aliada à possível interferência da fala na escrita.

Queremos destacar que a popularidade dos jogos fará do “Fonoalvo” uma ferramenta de aprendizagem muito importante para o docente trabalhar a escrita, sob a perspectiva de que o aluno aprende brincando palavras que são ou não próprias do seu dia a dia. Além disso, esperamos que os discentes possam desenvolver-se na escrita de forma prazerosa.

Portanto, objetiva-se que o “Fonoalvo” possa contribuir com o trabalho docente no estudo do processo da nasalidade na escrita, e que ele seja capaz de ajudar o aluno a melhorar efetivamente sua escrita. Dessa forma, espera-se ter fornecido aos colegas, professores, um material que possa ser utilizado nas aulas de língua portuguesa, na certeza de que os alunos possam usufruir de atividades prazerosas e enriquecedoras, cheias de conhecimento e competição saudável.

## 8 REFERÊNCIAS

BATALHA, Eliana Ratto de Castro. Recomendações técnicas para construção dos produtos educacionais. Dissertação de Mestrado. Instituto Federal Sul-Rio-Grandense. Campus Pelotas Visconde da Graça, 2019.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris, 1945. Nós chegemu na escola, e agora? sociolinguística & educação/ Stella Maris Bortoni Ricardo. São Paulo, Parábola Editorial, 2005.

\_\_\_\_\_. Os doze trabalhos de Hércules: do oral para o escrito/ Stella Maris Bortoni-Ricardo, Veruska Machado (organizadoras). São Paulo, Parábola Editorial, 2013.

CAGLIARI, Luiz Carlos. Análise fonológica. Introdução à teoria e à prática com especial destaque para o modelo fonêmico. Campinas, Mercado de Letras, 2002.

CÂMARA JR., Joaquim Mattoso. Dicionário de linguística e gramática: referente à língua portuguesa. 18. ed. Petrópolis, RJ, Vozes, 1986.

\_\_\_\_\_. Estrutura da língua portuguesa. Petrópolis, Vozes, 1992.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. O brincar e suas teorias. São Paulo, Pioneira, 1994.

MARCUSCHI, Luiz. Fala e Escrita: Uma visão não dicotômica. Revista do GELNE, Vol. 3, Nº 1, p.1-7, 2001. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/gelne/article/view/9178>6532>. Acesso em: 17 mai. 2021.

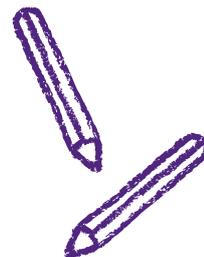
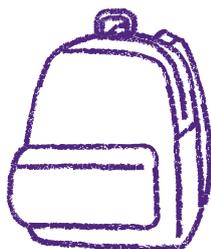
ROBERTO, T.M.G. Fonologia, Fonética e Ensino: Guia introdutório. 9ª ed. São Paulo, Parábola editorial. 2016.

ROIPHE, Alberto. O jogo na aula de literatura. In. Literatura em jogo: proposições lúdicas para aulas de português. 2. ed. rev. e ampl. Aracaju, SE, Criação Editora, 2020.

SILVA, Thaís Cristófaró. Fonética e fonologia do português. São Paulo, Contexto, 2003.

SILVA, Thais C. Fonética e Fonologia do português: roteiro de estudos e guia de exercícios. 7. De. São Paulo, contexto, 2003.

ABC



ABC

