

# **OBJETO DE APRENDIZAGEM E ORTOGRAFIA: O CASO DO APAGAMENTO DO R NA ESCRITA DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

## ***OBJECT OF LEARNING AND SPEECH: THE CASE OF THE ERASE OF THE R IN THE WRITING OF STUDENTS OF FUNDAMENTAL TEACHING***

**Lucirene da Silva Carvalho  
UESPI**

**Marcelino Rodrigues Cutrim Netto  
SEDUC/MA**

**Resumo:** Apresenta-se uma proposta de design pedagógico e de roteiro para a elaboração de um objeto de aprendizagem que propicie ao aluno autonomia no exercício da ortografia da Língua Portuguesa, a partir da conscientização sobre as relações entre escrita e fala, com vistas a reduzir o índice de apagamento do R em final de verbos nos textos de estudantes do Ensino Fundamental. Estudou-se o desvio ortográfico da supressão do morfema de infinitivo e concluiu-se ser um erro motivado pelo apoio na oralidade, tendo em vista a proximidade de traços fonético-fonológicos entre o rótico e a vogal (Alvarenga e Oliveira, 1997; Silva, 1999). Considerou-se a retextualização (Marcuschi, 2007) como uma possibilidade de treinar a preservação do R final dos verbos. Para trabalhar a retextualização, sugeriu-se a elaboração de um objeto de aprendizagem (Prensky, 2012; Leffa e Pinto, 2014), cujos design pedagógico e roteiro de elaboração foram apresentados com base nos modelos da Rede Interativa Virtual de Educação – Rived (SEED, 2004).

**Palavras-chave:** Objeto de Aprendizagem, Ortografia, Retextualização

**Abstract:** *A pedagogical and script design proposal is presented for the elaboration of a learning object that allows the student autonomy in the exercise of Portuguese Spelling, from the awareness of the relationship between writing and speaking, with the objective of reducing the rate of suppression of the R in the end of verbs in the texts of students of the Fundamental Teaching. The error of the cancellation of the infinitive morpheme was studied and it was concluded that it was an error motivated by the oral support, taking into account the proximity of phonetic and phonological features between the R and the vowel (Alvarenga and Oliveira, 1997; Silva, 1999). The retextualization (Marcuschi, 2007) was considered as a possibility to train the preservation of the final R of the verbs. To work on the retextualization, the elaboration of an object of learning was suggested (Prensky, 2012, Leffa and Pinto, 2014), whose pedagogical design and elaboration script were presented based on the models of the Virtual Interactive Network of Education - Rived (SEED, 2004).*

**Keywords:** *Object of Learning, Orthography, Retextualization*

# 1 INTRODUÇÃO

A pesquisa *O apagamento do R em final de verbos na escrita de alunos do 6º ano: design pedagógico e roteiro para um objeto de aprendizagem*, apresentada ao Mestrado Profissional em Letras da Universidade Estadual do Piauí, Uespi, em 2015, foi feita em uma turma do Ensino Fundamental de escola da rede pública estadual do Maranhão, na qual se identificou um índice elevado de omissão do morfema de infinitivo na escrita dos alunos. Empregou-se metodologia quali-quantitativa, com diagnóstico da escrita dos estudantes, aplicação de exercícios, análise de produções textuais, levantamento de dados e discussão dos resultados, a partir das reflexões de pesquisadores da ortografia do Português (Morais, 1999), e investigadores dos aspectos fonético-fonológicos da língua (Alvarenga e Oliveira, 1997).

Para a proposta de intervenção, trabalharam-se exercícios de retextualização (Marcuschi, 2007) com os 32 alunos da turma, e os resultados permitiram apostar-se na atividade de retextualização como forma de minimizar as ocorrências de supressão do R no infinitivo na escrita dos aprendizes. A leitura dos trabalhos de Bocchese e Raymundo (2012), Prensky (2012), e Leffa e Pinto (2014), além do contato profissional com o ambiente da Rived (Rede interativa virtual de educação), estimularam a ideia de usar o meio digital para promover a retextualização em forma de objeto de aprendizagem do tipo jogo.

O fato, porém, de a construção de um objeto de aprendizagem demandar a presença de uma equipe composta por um especialista no conteúdo, um programador, e um pedagogo restringiu a proposta de intervenção à elaboração do design pedagógico e do roteiro para o objeto de aprendizagem (doravante OA).

## 2 O APAGAMENTO DO R NA ESCRITA DE ALUNOS

Diferentemente da sintaxe, que tem na análise, na reflexão e nas relações lógicas seus procedimentos mais comuns de estudo; ou da morfologia, que, em muitos aspectos, conta com os aportes da semântica e da sintaxe para atingir seu objeto de investigação; a ortografia quase sempre teve seu domínio atrelado à memorização de regras.

Não à toa, seu espaço nos livros didáticos é suplementar, relegado a apêndices ou seções cuja distribuição do conteúdo de ortografia não obedece, por exemplo, à sequência proposta por Moraes (1999), partindo o estudo ortográfico das situações em que é possível se estabelecerem casos de obediência a regularidades contextuais (como o emprego do R morfema de infinitivo) para situações em que a escrita não conta com previsão de contexto de uso de determinada letra.

No caso estudado, tem-se que a supressão do /R/ em final de palavra não é um fenômeno atual, tampouco é restrito a uma área geográfica no Brasil, uma vez que aparece em todas as regiões brasileiras, com maior ou menor incidência, e se dá principalmente na forma infinitiva dos verbos da Língua Portuguesa, por conta da estrutura silábica CVC ou VC, marcada pela presença do morfema de infinitivo “r”, e que lhes dá uma configuração mais instável e sujeita a fenômenos fonológicos como a supressão. (ALVARENGA e OLIVEIRA, 1997)

O cancelamento do /R/ é motivado menos por fatores sociais como sexo, faixa etária ou classe social, que por questões estruturais, como o estabelecimento da canonicidade silábica da Língua Portuguesa e a manutenção do contraste de sonoridade entre as sílabas da palavra.

A proximidade de traços entre o /R/ e a vogal que lhe antecede (SILVA, 1999) pode responder pela assimilação entre os dois fonemas e a eliminação de um, o rótico, mais fraco, em detrimento do outro, a vogal, mais forte, que teria sua sonoridade realçada, sublinhando a diferença de tonicidade entre as sílabas da palavra. A queda do /R/ pós-vocálico e a omissão do R ilustram, assim, o apoio da escrita na oralidade, com relação direta para o ensino e a aprendizagem da ortografia.

Com o fito de comprovar a tendência à supressão do morfema de infinitivo na escrita do alunado, procedeu-se a uma pesquisa com estudantes do 6º ano de uma escola pública de São Luís do Maranhão, escola em que o professor pesquisador lecionava. Aplicaram-se exercícios de leitura e escrita, treinos ortográficos, produções textuais e atividades de retextualização, nos meses de março a novembro de 2014, em um universo de 32 alunos participantes.

As atividades se estruturavam nas ações de escutar, falar, ler e escrever, uma vez que havia o entendimento, a partir da literatura estudada (Morais, 1999), de que o não registro do morfema de infinitivo decorreria de uma escrita apoiada na oralidade. Dessa forma, os participantes da pesquisa foram investigados quanto:

a) A percepção do rótico: após a audição de arquivos de áudio, pedia-se ao aluno que registrasse as palavras que apresentavam o /R/, momento em que o registro majoritário era do rótico em posição de ataque silábico;

b) A pronúncia do /R/: em pares, os alunos registravam a fala dos colegas, que ditavam frases elaboradas pelo professor pesquisador, nas quais se enfatizava o emprego do R em todos os contextos silábicos, novamente o registro deu-se com o rótico em onset, a coda verbal não era percebida pelos participantes, de vez que não era prolatada;

c) A escrita do R: tanto nos treinos ortográficos quanto nas produções textuais, avaliou-se o índice de apagamento R, e chegou-se à conclusão de ser um item caracterizador da escrita dos alunos do sexto ano: dos 32 participantes, apenas um aluno escrevia regularmente o R no final dos verbos.

A pesquisa apontou para a necessidade de se elaborar algum instrumento que pudesse ser, ao mesmo tempo, agradável para os nativos digitais (Prensky, 2012) e produtivo para o aprendiz da Língua Portuguesa.

### **3 RETEXTUALIZAÇÃO E OBJETO DE APRENDIZAGEM**

Considerou-se oportuno trabalhar com a retextualização por ser uma atividade em que se podem explorar as modalidades oral e escrita da língua, e a supressão do R em final de verbo guarda relação com a influência do código oral sobre o escrito. As marcas da oralidade estão presentes nos textos do alunado sob diferentes formas, desde a inclusão de marcadores conversacionais como o “aí”, bastante produtivo para pontuar progressão e a conexão nas narrativas elaboradas por estudantes, até a forma das palavras grafadas com algum desvio ortográfico por motivação fonológica. Ou

seja, é possível serem observadas interferências da oralidade sobre a escrita, da organização do texto à ortografia. Desvios como hipossegmentação de palavras (“derrepente”), inserção de vogais (“nois” por “nós”), e apócope de consoantes (“corre” por “correr”), entre outros, são comuns em textos de alunos do Ensino Fundamental (doravante EF) e sinalizam para a influência da fala sobre a escrita.

Marcuschi (2007), em que pese observar a existência de quatro possibilidades de retextualização (fala → escrita; fala → fala; escrita → fala; escrita → escrita), privilegia a passagem do texto oral para o escrito. Trata-se essa modalidade de retextualização de atividade que demanda um conjunto de operações envolvidas não apenas na reformulação do texto oral, mas também na idealização de como se dá o processo e o que se espera do produto retextualizado. Existe um paradigma de texto escrito, e é no movimento em direção a esse padrão de texto escrito que são operadas as eliminações, regularizações, ou reordenações que sejam consideradas necessárias pelo produtor do texto para efetivar a passagem do oral para o escrito (MARCUSCHI, 2007, p. 74).

A retextualização representaria, por esse viés, uma estratégia para a conscientização do estudante a respeito das particularidades de textualização entre o oral e o escrito.

### **3.1 O OBJETO DE APRENDIZAGEM NA AULA DE PORTUGUÊS**

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (BRASIL, 1998, p. 90-91) sinalizam, há mais de uma década, para a utilização de recursos multimídia, ou seja, aqueles em que se encontra mais de uma linguagem (texto, animação, áudio, hipertexto) em um mesmo suporte, apostando no respeito ao ritmo segundo o qual cada indivíduo assimila um conteúdo de ensino, e no exercício da autonomia do sujeito em relação à construção do conhecimento, por isso o documento oficial fala em interesse, interação e direção de aprendizagem: um recurso multimídia disponível na rede mundial de computadores ou alocado em dispositivos como CD ROM pode se adequar ao tempo e à necessidade do usuário, tornando assim o processo de aprendizagem mais dinâmico.

Um dos ícones da nova roupagem do ensino no país, caracterizada pelo emprego dos meios digitais, é o objeto de aprendizagem, OA. Somente no Banco Internacional de Objetos Educacionais – BIOE, há 19.842 objetos publicados, com mais de seis milhões de acesso em 191 países (Banco Internacional de Objetos Educacionais, 2008); o Portal do Professor traz 13.898 recursos educacionais no formato de vídeos, animações, áudios e simulações para trabalhar conteúdos das disciplinas dos níveis de ensino fundamental e médio (Portal do professor, 2008).

O Ministério da Educação e Cultura, em publicação sobre uso das novas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, apresenta o OA como uma forma de recurso educacional multimídia interativo, agregando à discussão supra a ideia de que os objetos de aprendizagem fazem parte de um conjunto maior que seriam os recursos educacionais multimídias interativos (BRASIL, 2007).

A definição aponta ainda para uma restrição dos objetos de aprendizagem à tecnologia digital: computador de mesa, notebooks, tabletes, celulares, entre outros aparelhos que permitam acesso facilitado, manuseio rápido e interação plena entre um homem e um software. Independente de seu formato (animação, simulação, jogo), o OA deve ser criado com o foco na aprendizagem de algum

conteúdo de ensino. (BRASIL, 2007).

Aspecto positivo para a eleição do OA como recurso de ensino da ortografia da Língua Portuguesa é o fato de que, em sua composição, podem entrar elementos gráficos, visuais e sonoros, o que é especialmente relevante para se estudar a diferença entre o falar e o escrever, contribuindo, assim, para a conscientização das especificidades da ortografia do Português. As limitações técnicas do professor pesquisador na área da Informática e, principalmente, a necessidade de se constituir um grupo multidisciplinar (pedagogos, linguistas e designers gráficos) para a elaboração e construção de um objeto de aprendizagem restringiram a atuação do professor pesquisador à elaboração de um design pedagógico e de um roteiro para a construção de um OA sobre ortografia do R, roteiro este desenhado a partir das atividades de intervenção pedagógica desenvolvidas em sala de aula.

Com essa consideração, admite-se ser necessário que, no desenho de um OA sobre ortografia, esteja presente o caráter interativo da língua, seja na forma de diálogos estabelecidos entre personagens em uma simulação constituinte do OA, seja na interação real entre o usuário e a máquina na modalidade jogo, um dos possíveis constituintes de um objeto de aprendizagem.

Nem todo objeto de aprendizagem apresenta, necessariamente, a configuração de um jogo, porém este elemento aparece quase sempre na constituição dos OA, seja como motivação, seja como forma de sistematização do conteúdo, seja como avaliação. Prensky (2012) é defensor de uma aprendizagem caracterizada pelo uso efetivo de jogos digitais, e apresenta sua argumentação a respeito:

posto de maneira mais simples, a aprendizagem baseada em jogos digitais é qualquer união entre um conteúdo educacional e jogos de computador. A premissa por trás dela é a de que é possível combinar videogames e jogos de computador com uma grande variedade de conteúdos educacionais, atingindo resultados tão bons quanto ou até melhores que aqueles obtidos pelos métodos tradicionais de aprendizagem no processo. Vamos então definir a aprendizagem baseada em jogos digitais como *qualquer jogo para o processo de ensino e aprendizagem em um computador ou on line* (PRENSKY, 2012, p. 208. Grifos do autor).

Prensky (2012) é da opinião que os jogos de computador devam obrigatoriamente estar presentes nas escolas que trabalham com o ensino de crianças, por causa do alto poder motivador que eles apresentam, e recomenda que aos estudantes seja orientado trabalhar com jogos de aprendizagem em casa, pois se há o risco de, na escola, os estudantes serem obrigados a acessar algum jogo educativo, em casa eles teriam o livre arbítrio para jogar ou não. (PRENSKY: 2012, p. 260-261).

Leffa e Pinto (2014) dialogam com o trabalho de Prensky (2012), na medida em que entendem poder ser o jogo um grande aliado para os educadores: na interação com o jogo, há algum crescimento cognitivo no usuário do game, que assume uma posição permanentemente ativa. Para Leffa e Pinto: “a grande transformação, no entanto, acontece quando o sujeito passa do envolvimento passivo para o envolvimento ativo, deixando de ser um mero espectador para se tornar participante.” (LEFFA e PINTO, 2014, p. 364)

## 4 DESIGN PEDAGÓGICO E ROTEIRO DE UM OA

Quando se fala em desenho do objeto de aprendizagem, entenda-se a estrutura do OA, no que concerne à organização do conteúdo de ensino e à forma como se dará a interação entre o aluno e o OA, desde a transição entre as telas no computador, os recursos disponíveis para o usuário, até a retroalimentação do conteúdo no sujeito, o feedback que o OA propiciará ao aluno/usuário. Lima et. al. (BRASIL, 2007) alertam para a importância de um roteiro que oriente as etapas de criação e execução de um objeto de aprendizagem. Os autores asseguram que:

as idéias desenvolvidas no design pedagógico precisam ser estruturadas em um roteiro para que o Objeto de Aprendizagem possa ser implementado pela equipe de design gráfico e tecnológica. O roteiro é então apresentado aos orientadores e demais membros do grupo e inicia-se o desenho da interface do Objeto de Aprendizagem que será discutida no próximo item. (BRASIL, 2007, p. 41)

O roteiro já implica uma forma de organizar algo, seja o conteúdo (design pedagógico), seja a forma como o aluno/usuário irá interagir com esse conteúdo no objeto de aprendizagem. Assim, mesmo o desenho pedagógico impõe uma estruturação prévia que garanta seu êxito no que diz respeito à possibilidade de esse design ser convertido em OA. Um objeto de aprendizagem que esteja voltado para a ortografia da língua deve, pois, trazer, em sua estruturação, respostas a questões norteadoras sobre o assunto: qual o tipo de desvio ortográfico se pretende atacar? Desvios motivados pela interferência da fala na escrita ou por desconhecimento de noções morfosintáticas? Trabalha-se com correspondências fonográficas regulares ou irregulares, como sugere Morais (1999)?

Esses questionamentos e suas respostas indicarão o caminho a seguir no OA: Quais os melhores recursos para tornar concreta a relação entre fala e escrita? Áudios? Vídeos? Animações? São perguntas que a equipe técnica deve responder para trabalhar na construção do software. Como o aluno passará de uma etapa para outra do OA? Que cores, fontes ou tipos de letras são mais adequados para empregar com usuários de determinada faixa etária? São questões atinentes à equipe de design. A primeira equipe, a pedagógica, pode apontar ou sugerir respostas para alguns desses comandos, mas a palavra final é de cada especialista por área. A decisão final é conjunta.

O Rived (2004) apresenta, na aba Padrões Rived, textos para orientar profissionais interessados em publicar ou propor um OA. Entre esses arquivos há modelos de roteiro e de design pedagógico para elaboração de OA. O modelo de design pedagógico é dividido em quatro partes: escolha do tópico, escopo do objeto de aprendizagem, interatividade e atividades. Cada um desses segmentos traz questões norteadoras que devem ser respondidas por quem se prontifique a produzir um OA. Desse modo, deve ter como questões norteadoras as seguintes:

o que o aluno para o qual você está planejando esse objeto de aprendizagem acharia de interessante nesse tópico? Que aplicações / exemplos do mundo real podem ser utilizados para engajar os alunos dentro desse tópico? O que pode ser interativo neste tópico? (...) O que *será* coberto no objeto de aprendizagem? O que *não será* coberto? O que você quer que os alunos aprendam desse objeto de aprendizagem? O que os alunos deverão ser capazes de fazer após completarem esse objeto de

aprendizagem? (...) O que você considera importante que os alunos façam para aprender esse conteúdo? (...) Como esse objeto de aprendizagem vai aproveitar as vantagens do computador? (...)  
(RIVED, 2004. Grifos do autor)

Atente-se para o fato de que algumas indagações apontam para elementos definidores de um objeto de aprendizagem e orientam como o elaborador do OA deve se posicionar em relação a essa ferramenta de ensino e aprendizagem:

- 1) O professor deve levantar hipóteses a respeito do que poderia ser interessante em determinado assunto, considerando o usuário do OA, o aluno;
- 2) Deve ser possível estabelecer alguma conexão com a vida real; é necessário, pois, contextualizar o assunto;
- 3) É importante aproveitar os recursos tecnológicos à disposição num computador, a fim de que seja estabelecida a diferença entre a forma de abordagem do tópico em um OA e em outros recursos didáticos como o livro texto;
- 4) Cada atividade deve corresponder a uma questão para estimular a reflexão sobre algum componente do assunto.

O modelo de roteiro apresentado na página do Rived (2004) ilustra um OA do tipo animação e é composto por um quadro dividido em dois lados: na parte superior do lado esquerdo, pedem-se informações como título e autor do objeto de aprendizagem, abaixo dessas notações é sugerido um texto; no lado direito, há espaço para o proponente do OA colocar ou sugerir a imagem que será animada; na parte superior do lado direito há a orientação para que seja usado um novo quadro a cada fase da ação desenvolvida no recurso. Na parte inferior, é solicitada uma explicação sobre a ação.

## **4.1 DESIGN PEDAGÓGICO PARA UM OBJETO DE APRENDIZAGEM**

O desenho pedagógico de um OA deve responder a questões como a forma de abordagem do tema, os objetivos estabelecidos, as atividades a serem desenvolvidas, e o contexto que situarão os conteúdos de aprendizagem. É mister que seja feita uma previsão sobre o que o aluno poderia considerar interessante no tópico trabalhado, trata-se de uma questão motivadora, essencial para a elaboração de um OA, uma vez que a garantia do acesso ao recurso digital de aprendizagem guarda estreita relação com a importância que o usuário atribui ao conteúdo do objeto de aprendizagem.

Considerando a proposta de design pedagógico do Rived (2004), esboça-se em 4.1.1 a elaboração do objeto de aprendizagem em quatro momentos: a) Escolha do tópico; b) Escopo do OA; c) Interatividade; d) Atividades.

4.1.1 Escolha do tópico: O tópico selecionado para desenvolver um objeto de aprendizagem é a ortografia do R na posição pós-vocálica.

Por trabalhar a relação entre oralidade e escrita, o tópico ortografia do R em posição pós-vocá-

lica permite e demanda que seja dado espaço para o indivíduo registrar sua fala, escutá-la, assim como escutar a fala de seus companheiros, em uma perspectiva analítica. No plano da escrita, é importante que o aprendiz tenha acesso à leitura de seu texto feita por outro indivíduo, com vistas a que haja a reflexão sobre a existência de um interlocutor que carece de pistas gráficas adequadas para a extração de sentido do artefato textual. A interação entre os alunos pode ocorrer pela permuta entre arquivos de áudio e arquivos de texto em trânsito em computadores em rede.

#### 4.1.2 Escopo do Objeto de Aprendizagem

O OA trabalhará a escrita de formas verbais e não verbais que utilizem em sua estrutura o R em coda interna e/ou externa, mas o objetivo principal é a escrita dos verbos no infinitivo. Dessa forma, os alunos dos anos iniciais do EF devem aprender a:

- a) Contrastar a posição da sílaba tônica nas palavras com tema em “a”, “e” e “o” não monossílabas, não acentuadas graficamente, com ou sem travador silábico: *amei/ame*, *lençol/lenço*, *parar/para*;
- b) Contrastar, nos verbos de terceira conjugação, as informações de tempo pretérito, sem travador silábico (*eu pedi*) e tempo futuro (*eu vou pedir*);
- c) Reconhecer e empregar corretamente a forma nominal de infinitivo dos verbos.

Almeja-se que o OA contribua para que o aluno, lançando mão de pista acústica (tonicidade silábica) e/ou semântica (noção de tempo verbal ou ação em potência), preveja o emprego ou não do R em final de verbos.

#### 4.1.3 Interatividade

O OA consistirá em um jogo para duplas de alunos dispostos em computadores em rede. O desafio será sair de um ambiente nefasto, com situações deletérias para o homem. Não concluir um evento comunicativo, não se fazer entender, resultará em derrota, uma vez que todas as ações para anular ou resolver as situações conflitivas terão origem em um texto, oral ou escrito, que deverá ser retextualizado por um componente para ser enviado ao outro membro da dupla.

Os membros das duplas não ficarão juntos na mesma máquina, por isso é importante que cada participante dispense bastante atenção para os arquivos de áudio (canções, falas, repentes, etc.), de texto (cordéis, bilhetes, tiras, etc.), e de vídeo (animações, simulações, dramatizações, etc.), que serão retextualizados e enviados para o outro membro da dupla, que, de posse do retexto feito pelo amigo, encontrará as pistas para salvar a vida de seu parceiro.

Em todos os arquivos haverá a possibilidade de uso de verbos no infinitivo; os retextos serão transformados em áudio pelo sujeito leitor da equipe, que deverá devolver a gravação de sua leitura para o sujeito escritor. Caso haja truncamento na comunicação, por conta de erros na escrita, e o aluno escritor não conseguir perceber o desvio ortográfico cometido, o software se encarregará de anular o ato comunicativo e a dupla perderá pontos, afastando-se da saída, e adentrando, cada vez mais, no ambiente nefasto. As posições de escritor e leitor serão trocadas, por um comando do software, de



acordo com o progresso da dupla em direção à resolução dos problemas.

Cada aluno receberá um avatar (desenho que personifica um ser) identificador, que, à medida que o tempo transcorrer, sem que o grupo saia da situação complicadora, irá se transformar em um monstro destinado a permanecer no local de sofrimento: a partir da transformação do avatar, o aluno reconhecerá estar contribuindo para a derrota da equipe. Os cenários podem variar: um naufrágio em um mar tomado por tubarões ou polvos gigantes; um passeio em uma floresta repleta de animais carnívoros; uma noite em um lugar assombrado, entre outros.

Na consideração de que o jogo desenhado é um objeto de aprendizagem, é necessário colocar à disposição dos alunos/jogadores/usuários do software ferramentas que possam, em algum momento, tirar suas dúvidas. Entende-se que este é um momento de construção do conhecimento: quando o indivíduo coloca em xeque uma verdade calcificada em seu conhecimento, ele pode rever conceitos e avançar no conteúdo cognitivo. No caso específico dos verbos no infinitivo, devem ser apresentadas, na forma de exemplos, informações sobre o conteúdo relacionado ao tópico do OA: estrutura da sílaba, acento tônico e gráfico, formas nominais do verbo, variedades dialetais e uniformização ortográfica, discurso direto e discurso indireto.

Constará no software um banco de palavras e frases, para exemplificação e exercícios sobre tonicidade, estrutura silábica, variação dialetal, ortografia, emprego da forma nominal do verbo, e passagem de discurso direto para discurso indireto.

As informações a serem dadas sobre o conteúdo relacionado ao tópico não aparecerão em formato de link ou revisão de estudo, numa tela a parte: os exemplos, em formato de texto e texto com áudio, serão apresentados de maneira diluída no cenário, de forma a que o aluno redobre sua atenção para contar com essas dicas de escrita. Assim, para lembrar a relação entre tonicidade e travamento silábico, uma frase (O canto do cantor emociona) pode aparecer nas páginas de um livro sobre uma mesa velha, pichada em um muro de cemitério, ou na tatuagem de um pirata. O aluno, ao passar o mouse, aciona uma lupa para ler o texto com as sublinhas; ou, em outras situações sobre esse conteúdo, o mouse aciona um ícone para arquivo de áudio, e o aluno escuta e vê a diferença entre pares de palavras (calor/ calo; amor/ amo; falar/ fala; vender/ vende, etc.). Essas ações serão visualizadas na tela do jogo.

#### 4.1.4 Atividades

As atividades preferenciais para o OA sobre a ortografia do R e as formas verbais de infinitivo fundam-se nas habilidades de ouvir, falar, ler e escrever.

O aluno deverá escolher seu par, posicionar-se em frente a webcam para que o software faça seu avatar, clicar no avatar para escutar e ler as regras do jogo. O jogo inicia com um enter acionado por um dos componentes da equipe (aluno 1 ou aluno 2). O jogo é essencialmente interativo: o aluno que está em perigo recebe um aviso com uma pista cifrada sobre como livrar-se do sinistro; o aviso aparece em forma de texto oral (arquivo de áudio), texto escrito ou multimodal (tiras, material publicitário), ou vídeo. O aviso deve ser retextualizado, digitado e enviado para o outro componente da equipe, que fará a leitura do texto do colega, utilizando o fone do computador para gravar a mensagem e

enviar informações para o software, que procederá ao cotejo entre o material digitado no computador do aluno 1 e a leitura feita pelo aluno 2.

Caso a leitura do aluno 2 não corresponda ao texto escrito pelo aluno 1, os dois serão punidos: o aluno 2 não poderá enviar o arquivo de áudio para o aluno 1, e este – seu avatar – sofrerá algum sinistro (golpes, mordidas, quedas, etc.). Se o aluno 2 fizer a leitura autorizada pela escrita de seu parceiro e houver alguma impropriedade derivada de erro ortográfico, o aluno 1 deverá perceber em que desvio incorreu e corrigir seu texto. Exemplificando: o aluno 1 abriu um áudio em que o monstro dizia: “Fala pra sua mãe que ela é linda”, o retexto aceitável é: “O monstro disse pra eu falar pra minha mãe que ela é linda”.

No momento em que o jogador/ aluno/ usuário 1 digitar: “Fala pra minha mãe que ela é linda” ou ”O monstro disse pra eu fala pra minha que ela é linda” ou ainda “Fala pra sua mãe que ela é linda”, o software reconhecerá como errado o texto retextualizado, mas só permitirá a correção após o retorno feito pelo Aluno 2. Se este ler: “O monstro disse pra eu fala pra minha mãe que ela é linda”, conferindo acentuação oxítona ao lexema verbal terminado em “a”, sem a consoante travadora de sílaba, o programa acusará como errada a leitura do aluno 2, e a dupla perderá pontos. Isto é, sempre haverá a necessidade da participação de outro membro da equipe, e a dupla deverá demonstrar sintonia e organização para ultrapassar os obstáculos presentes no cenário.

Quando a retextualização estiver correta e os alunos 1 e 2 realizarem suas tarefas de ler e escrever com adequação em relação ao banco de dados do software, o programa apresentará para o aluno/ jogador/usuário que esteja em ambiente funesto ou situação de risco uma indicação que o livre do sinistro. Isto é, caso esteja correta a leitura feita pelo aluno 2, a partir do material retextualizado por seu par, no momento que o arquivo de áudio for aberto no computador do aluno 1, aparecerá, na tela, uma seta indicando a direção a ser tomada pelo componente 1 para que este não seja golpeado, sufocado, arranhado ou sofra qualquer outro evento deletério.

O software privilegiará quatro atividades responsáveis pelo progresso das duplas no jogo:

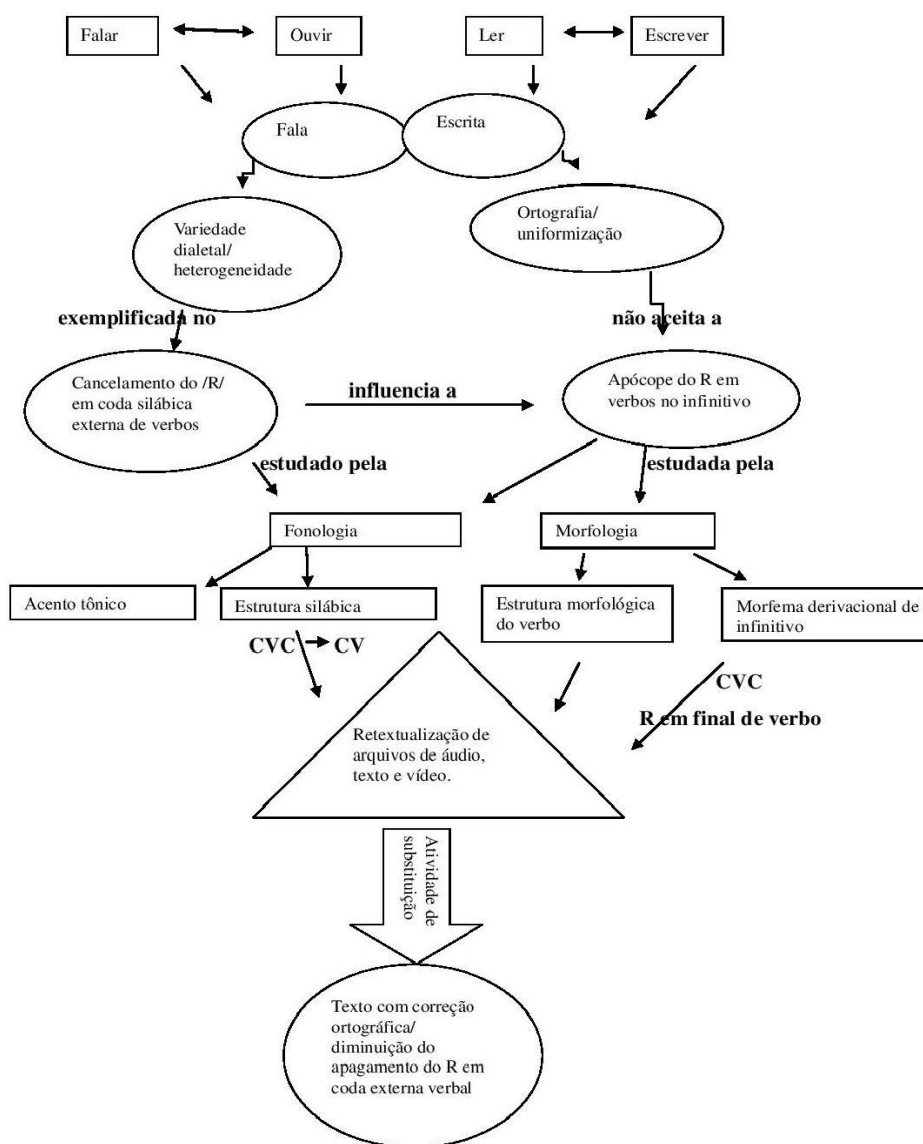
1. Ouvir: os alunos entrarão em contato com arquivos de áudio e de vídeo que apresentarão textos nos formatos de: a) cordéis, b) canções populares, c) parlendas, d) trovas, e) textos em verso da literatura brasileira, f) diálogos entre personagens de filmes ou animações. A extensão desses arquivos deve ser curta, porque o jogador não contará, nesses casos, com apoio de texto escrito. Os usuários do jogo devem estar atentos para retextualizar, para o código escrito, textos estruturados no código oral.
2. Falar: os jogadores/alunos/usuários deverão utilizar recurso próprio do software para estabelecer contato via computador, comentando as produções escritas de cada um ou os textos alvo de retextualização. Por esse artifício, um poderá auxiliar o outro no alcance da meta, que é salvar-se de situação deletéria. As intervenções serão quantificadas e convertidas em pontos pelo programa.
3. Ler: duas modalidades de leitura são exploradas no OA: a) leitura interpretativa e investigativa, b) leitura expressiva. A leitura expressiva terá vez na oralização que um componente fizer do texto retextualizado por seu parceiro: o aluno 1 retextualiza um material e o envia para o aluno 2, que gravará em áudio exatamente o que tiver sido escrito pelo aluno 1. A atenção, nesse caso, é para seguir as pistas da escrita do amigo, ainda que não resulte em um texto coerente ou adequado à norma padronizada pela gramática prescritiva da língua.

A leitura interpretativa e investigativa será feita sobre os objetos de retextualização no formato

de: a) cordéis, b) letras de canções populares, c) parlendas, d) trovas, e) excertos de textos em prosa da literatura brasileira, f) tiras, g) material publicitário, h) simulações, i) animações sem áudio, j) vídeos sem áudio.

4. Escrever: é a principal atividade do OA, uma vez que o recurso educacional proposto tem como foco a ortografia, em especial a escrita do R nas formas verbais de infinitivo. As operações de retextualização constantes no software terão como fim sempre a modalidade escrita da língua.

Figura 01: Design pedagógico do Objeto de Aprendizagem



Fonte: Elaboração do professor pesquisador

As atividades básicas do ensino do Português encimam o mapa conceitual, em cujo topo se encontra também a imbricação entre fala e escrita particularmente produtiva nos anos iniciais do EF. Sublinhe-se, na Figura 01, que as características (heterogeneidade / uniformidade), os exemplos (cancelamento do /R/), as restrições (apócope do R), e os âmbitos de estudo (Fonologia / Morfologia / Ortografia) da fala e da escrita convergem para a atividade de retextualização, responsável pela

retomada de conhecimentos sobre estrutura silábica, tonicidade, estrutura e composição morfológica da palavra, com o fito de, a partir de uma atividade de substituição, apresentar um texto com correção ortográfica. (MARCUSCHI, 2007).

## 4.2 ROTEIRO PARA UM OBJETO DE APRENDIZAGEM

O modelo de roteiro apresentado pelo Rived (2004) é um storyboard para o OA, pois se compõe de quadros representativos do que seria visualizado, pelo usuário, na tela do computador, em que se esquematizam as transições de tela, ou seja, o que o aluno/jogador irá encontrar a sua frente no computador.

Na coluna esquerda aparecem detalhes técnicos (título e autor) e os textos empregados na tela; à direita, dá-se o número da tela e descrevem-se os cenários de cada ação (imagem). Abaixo do quadro, explica-se a ação descrita.

Quadro 01: Fase 1 do OA sobre a ortografia do R em final de verbos no infinitivo

Título: “Quem não se comunica se trumbica” Autores:	Tela 01 Fase 01
<p><u>Abertura do jogo</u> (áudio): “Você está numa pior! Te deixaram nesta casa assombrada, na companhia de vampiros, zumbis e lobisomens, sedentos de sangue e carne humana. Mas nem tudo está perdido, você tem um parceiro que poderá te ajudar a fugir pra bem longe daqui, num navio. Pra isso acontecer, você deve retextualizar os textos que aparecerão na tela, e enviá-los pra seu amigo. Muita atenção com a escrita: um erro pode representar uma mordida, um arranhão ou coisa pior...” (risada gutural)</p> <p><u>Texto do lobisomem</u> (áudio): “Peça pra sua tia mandar um crucifixo de prata” (uivo)</p> <p>Retextualização possível: “O lobisomem disse/falou/ que eu pedisse/ pra eu pedir a/prá minha tia mandar um crucifixo de prata.”</p> <p><u>Texto do vampiro</u> (áudio): “Não pegue em alho, não senhor!” (risada gutural).</p> <p>Retextualização possível: “O vampiro/Drácula/ele disse/ pediu/mandou eu não pegar em alho.”</p> <p><u>Texto do zumbi</u> (cordel): “Jorge, meu mano,/ diz pra tua muié/ arrepara a lua cheia/ qui ela tem sapato e num se calça/ tem pente e num se penteia.”</p> <p>Retextualização possível: “O zumbi disse/falou/pediu pra seu amigo/irmão Jorge dizer pra mulher dele/ sua mulher reparar/prestar atenção/olhar a lua cheia porque ela/a mulher de Jorge tem sapato/mas não se calça, tem pente/mas não se penteia.”</p>	<p>Imagem</p> <p>Cenário 1: a sala de uma casa em ruínas: partes do telhado caindo, janelas e portas com teias de aranha; móveis quebrados, sofá com as molas visíveis.</p> <p>Cenário 2: o quarto do vampiro: cortinas roxas cobrindo as janelas, teias de aranha no espelho e sob a cama; um crucifixo de ponta-cabeça na porta; cálices com sangue sobre uma mesa; olhos e mãos ensanguentados espalhados pelo chão; sobre a cama, uma mulher morta com perfurações no pescoço.</p> <p>Cenário 3: a cozinha do zumbi: sobre o fogão uma panela com a cabeça de um homem cozinhando; na geladeira, pedaços de corpos humanos em sacos plásticos; sobre a mesa, facas ensanguentadas, um olho espetado num garfo, e um dedo dentro de um prato.</p> <p>As ações se passam à noite.</p> <p>* Nas teias de aranha, no cenário 1; sob o lençol da cama do vampiro, no cenário 2; e dentro da geladeira do zumbi, no cenário 3, aparecem os textos com exemplos ou informações sobre posição da sílaba tônica na palavra, discurso direto e indireto, formas nominais do verbo, variação linguística e ortografia, fala e escrita.</p> <p>Dentro da panela do zumbi está o texto em forma de cordel.</p>

<p>Explicação da ação: O aluno 1 deve utilizar as setas direcionais para passar de um aposento a outro da casa assombrada. Ao passar o mouse sobre as teias de aranha, a cama ou a geladeira aparecem textos informativos; na panela aparece o cordel. Um clique no ícone abre os arquivos de áudio. Após digitar as retextualizações e localizar o computador do aluno 2, acionando a tecla enter o aluno 1 envia seu arquivo. O aluno2 utiliza os microfones para gravar a leitura do texto do aluno1 e envia, acionando a tecla enter do computador.</p>	
---	--

Fonte: Elaboração do professor pesquisador

Quadro 02: Fase 2 do OA sobre a ortografia do R em final de verbos no infinitivo

Título: “Quem não se comunica se trumbica” Autores	Tela 02 Fase 02
<p>Texto de abertura (áudio): “Legal! Você se livrou daquelas assombrações, correu até o cais e embarcou no navio deixado por seu amigo. Mas...ops! Que azar! O navio está afundando e o mar está cheio de tubarões e outros monstros marinhos. Mas nem tudo está perdido, você tem um parceiro que poderá lhe ajudar a fugir com uma lancha até uma ilha. Pra isso acontecer, você deve retextualizar os textos que aparecerão na tela, e enviá-los pra seu amigo. Muita atenção com a escrita: um erro pode representar uma daquelas mordidas que só os grandes tubarões brancos sabem dar...”(risada)  <u>Texto do polvo</u> (vídeo):”Maria: Manoel, pesca umas lulas para a janta, não confunde com polvos, hein?  Manoel: Ok, Maria, mas faz essas lulas com vinho branco.”  Retextualização possível: “Maria/Ela disse/pediu/falou pra/para/pro Manoel/Manuel/homem/ele pescar umas lulas para a janta/o jantar, e não confundir/mas não confundisse com polvos. Manoel disse/pediu/falou pra ela/Maria fazer/que ela fizesse as lulas com vinho branco.”  <u>Texto do peixe-espada</u> (animação):_“Pescador 1: Cumpadi, vamo pesca lá no ribeirão? Pescador 2: Mais pode aparecê a mãe d’água e levá nois pro fundo!”  Retextualização possível: “O pescador/homem/compadre perguntou/convidou/chamou o outro pescador/seu amigo/homem/seu compadre para irem pescar no ribeirão, o outro pescador/homem/amigo/seu compadre disse/falou que poderia aparecer a mãe d’água e levar os dois pro fundo/ e levá-los pro fundo.”  <u>Texto do tubarão</u> (texto escrito - aviso): “Não entre no bote com materiais cortantes; cuidado com a superlotação; não se apoie nas bordas do bote.  Retextualização possível: “O aviso/texto dizia para não entrar (no bote) com materiais cortantes; ter cuidado com a superlotação; (e) não se apoiar nas bordas (do bote).”</p>	<p>Cenário 1: dentro do navio que está afundando, os tentáculos de um polvo gigantesco sobem as escadas em direção ao convés; louças, utensílios pessoais (escova, espelho, maquilagens) e um diário aparecem boiando.</p> <p>Cenário 2: uma prancha de surfe mordida por um tubarão, uma água-viva, um peixe-espada e um tubarão-martelo.</p> <p>Cenário 3: um bote cercado por barbatanas de tubarões; uma garota é arrastada por um tubarão; uma senhora é lançada pra cima por uma orca.</p> <p>As ações se passam durante o dia.</p> <p>*No diário, na água-viva, no biquíni da garota e nos óculos escuros da senhora aparecem os textos com exemplos ou informações sobre posição da sílaba tônica na palavra, discurso direto e indireto, formas nominais do verbo, variação linguística e ortografia, fala e escrita.</p> <p>No espelho aparece o vídeo.</p>
<p>Explicação da ação: O aluno 1 deve utilizar as setas direcionais para passar do navio para a prancha e desta para o bote . Ao passar o mouse sobre o diário, a água-viva, o biquíni da garota e os óculos escuros da senhora aparecem textos informativos; no espelho aparece o vídeo. Um clique no ícone abre os arquivos de áudio e de vídeo. Após digitar as retextualizações e localizar o computador do aluno 2, acionando enter o aluno 1 envia seu arquivo. O aluno2 utiliza os microfones para gravar sua leitura para o texto do aluno1 e envia o arquivo de áudio, acionando enter.</p>	

Fonte: Elaboração do professor pesquisador

Quadro 03: Fase 3 do OA sobre a ortografia do R em final de verbos no infinitivo

Título: “Quem não se comunica se trumbica” Autores:	Tela 03 Fase 03
<p><u>Texto de Abertura</u> (áudio): “Essa foi por pouco, hein!? Agora que você chegou à Ilha da Caveira, conhecerá: um grupo de canibais, uma sucuri de 15 metros e três onças esfomeadas. Mas nem tudo está perdido, você tem um parceiro que poderá lhe ajudar a fugir da ilha com um helicóptero. Retextualize os textos que aparecerão na tela, e envie-os pra seu amigo. Atenção à escrita: um erro pode levar você pra dentro do caldeirão dos canibais.”(risada)</p> <p><u>Texto do canibal</u> (tira): “Personagem 1: Divide logo o pescoço do alemão comigo, Kanaghran!</p> <p>Personagem 2: Ragnakran, come só as partes magras por causa do teu colesterol!”</p> <p>Retextualização: “O canibal/Ragnakran pediu/falou/disse para seu amigo/o outro canibal/Kanaghran dividir com ele o pescoço do alemão. Kanaghran/o canibal respondeu/disse pra ele/Ragnakran comer apenas/só as partes magras por causa do colesterol dele.</p> <p><u>Texto da sucuri</u> (áudio): “Homi tu toma cuidado/ pra não te encontrá com essa cobra/ a bicha é bem traiçoeira/ se te pega nem os osso sobra. (...) Macho, eu não tenho medo/ de cobra nem de lobisomi/ nem precisava mi avisá/ Tu ta falano é com homi.”</p> <p>Retextualização possível: “Um homem/senhor/rapaz diz/disse para o outro ter/tomar cuidado com certa/aquela/uma cobra, pois era um bicho traiçoeiro que, se o pegasse, não sobriariam nem os ossos. O rapaz/homem disse/respondeu que não tinha medo de nada/de cobra nem de lobisomem; que nem era preciso o aviso/lhe avisar, pois ele estava falando com homem/macho de verdade/mesmo.”</p> <p><u>Texto da onça</u> (animação): “Onça: Chegue mais perto, compadre coelho, quero olhar se seu nariz é vermelho.</p> <p>Coelho: Não precisa não, comadre onça, daqui eu vejo que queres encher a pança.”</p> <p>Retextualização possível: A onça disse/falou/pediu que/para o coelho chegar mais perto/se aproximar que/porque ela queria ver se o nariz dele era vermelho. O coelho disse/falou que não precisava, pois ele via/presentia/percebia que ela/a onça queria/só queria comer.”</p>	<p>Cenário 1: de noite, na copa de árvores: corujas, morcegos, insetos; embaixo uma tribo de canibais devora um cientista alemão.</p> <p>Cenário 2: pela manhã, em uma canoa: um cantil, remos, uma vara de pescar, uma espingarda; na margem direita do rio uma serpente luta, vence, mata e engole um jacaré; na margem esquerda, uma enorme sucuri entra na água em direção à canoa; piranhas pulam do rio.</p> <p>Cenário 3: à tarde, escalando uma montanha em cujo topo está um helicóptero; embaixo, do lado direito, hienas devoram um leão velho; à esquerda, três onças escalam a montanha.</p> <p>*Na asa de um morcego, em uma piranha e em uma rocha da montanha, aparecem os textos com exemplos ou informações sobre posição da sílaba tônica na palavra, discurso direto e indireto, formas nominais do verbo, variação linguística e ortografia, fala e escrita.</p>
<p>Explicação da ação: O aluno 1 deve utilizar as setas direcionais para passar da copa das árvores para a canoa e da canoa para escalar a montanha. Ao passar o mouse sobre um morcego, uma piranha, e uma rocha da montanha aparecem textos informativos. Um clique no ícone abre os arquivos de áudio e de vídeo. Após digitar as retextualizações e localizar o computador do aluno 2, acionando enter, o aluno 1 envia seu arquivo. O aluno2 utiliza os microfones para gravar sua leitura para o texto do aluno1 e envia o arquivo de áudio, acionando enter.</p>	

Fonte: Elaboração do professor pesquisador

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo do apagamento do R no final de verbos demandou que se investigasse literatura voltada para a questão do cancelamento do /R/: grande parte das pesquisas direcionadas para a descrição do Português brasileiro em suas variedades dialetais e um menor número – mas não inexpressivo – interessava-se pelos aspectos fonológicos do fato. Desse acervo bibliográfico, foi possível extrair considerações a respeito da generalização do cancelamento do /R/ em final de palavra, mormente de verbos, nas linhas temporal e espacial do Português brasileiro:

1. A forma infinitiva dos verbos da Língua Portuguesa é privilegiada para a supressão do rótico, por conta da estrutura silábica CVC, originada do acréscimo do morfema de infinitivo “r” aos temas (a, e / o, i), na posição de travador silábico;

2. O cancelamento do /R/ estabeleceria o cânone silábico da Língua Portuguesa (CV) e preservaria o contraste de sonoridade entre os segmentos da sílaba;

3. A proximidade entre o /R/ e a vogal que lhe antecede nas formas verbais (a, e / o, i), nos aspectos de sonoridade e força, concorre para que a vogal, mais forte, assimile os traços do rótico, mais fraco, e o elimine. A vogal ganha, assim, mais sonoridade, o que sublinha a diferença de tonicidade entre as sílabas da palavra.

Ademais de detectar, estudar, e descrever o desvio da apócope do R na borda dos verbos, pensou-se uma alternativa para trabalhar os conceitos subjacentes ao apagamento do R, explorando oralidade e escrita, de forma a fazer com que os sujeitos da pesquisa se conscientizassem das peculiaridades entre a fala e a escrita. Nesse momento, o conceito de retextualização mostrou-se oportuno e produtivo.

Após os exercícios de retextualização, houve uma redução do índice de supressão do R nas formas verbais presentes nos textos do alunado, motivo pelo qual esse tipo de exercício ocupou posição central, quando se pensou em uma proposta de intervenção com o uso de objetos de aprendizagem. A partir do modelo do Rived (Rede Interativa Virtual de Educação), foi elaborado um roteiro para um objeto de aprendizagem na forma de jogo digital que trabalhasse a ortografia do R em coda verbal.

A apócope do R em final de verbos é uma realidade na escrita de estudantes em todos os níveis, mas principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, analisar tal questão, desconsiderando o componente fonológico do Português brasileiro, é atitude a ser evitada. Além do incentivo constante à leitura e à produção textual pelas vias usuais em sala de aula, é possível, explorando a ludicidade, trabalhar a manutenção do R final de verbos na escrita dos alunos, empregando um jogo eletrônico, como o proposto na seção 4.

O professor de Português deve ser um pesquisador constante dos fatos da língua, principalmente quando trabalha com ortografia, matéria quase sempre tida como árida, por seu caráter prescritivo, mas que pode receber, para seu desenvolvimento, os aportes da Fonética, da Fonologia e as contribuições das pesquisas na área da Sociolinguística variacionista, essas ciências fornecem instrumentos para a conscientização a respeito da matiz social de muitos fatos da língua, a exemplo do cancelamento do /R/ em coda verbal na fala – e do conseqüente apagamento do R na escrita dos

alunos – que não são dados isolados de uma turma de alunos, mas um comportamento linguístico presente em grande parte das variedades dialetais componentes do Português brasileiro.

## REFERÊNCIAS

ALVARENGA, D. e OLIVEIRA, M.A. Canonicidade silábica e aprendizagem da escrita. *Revista de Estudos de Linguagem*, Belo Horizonte, ano 6, v. 1, p. 127-158, jan./jun. 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa/* Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. *Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico*. Carmem Lúcia Prata e Anna Christina Aun de Azevedo Nascimento (orgs). Brasília: MEC, SEED, 2007

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação; Ministério da Ciência e Tecnologia. *Ortografia, Ensino Fundamental*. In: Portal do Professor. Disponível em <http://portaldoprofessor.mec.gov.br>. Brasil, 2008. Acesso em 05 jun., 2014.

\_\_\_\_\_. *Software educacional*, Ensino Fundamental. In: Banco Internacional de Objetos Educacionais. Disponível em <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br>. Brasil, 2008b. Acesso em: 02 ago., 2014.

LEFFA, Vilson J.; PINTO, Cândida M. Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula. In: *Revista (Com) Textos Linguísticos*. Vitória, v. 20, n. 101, p. 358-378, 2014.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

MORAIS, Artur Gomes de. *Ortografia: ensinar e aprender*. 2 ed. São Paulo: Ática, 1999.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RIVED - Rede Interativa Virtual de Educação. *Modelo de Design Pedagógico*. Disponível em [http://rived.mec.gov.br/arquivos/modelo\\_design.pdf](http://rived.mec.gov.br/arquivos/modelo_design.pdf). Brasil, 2004. Acesso em 20 jan., 2015.

\_\_\_\_\_. *Modelo de Roteiro do Objeto de Aprendizagem*. Disponível em [http://rived.mec.gov.br/arquivos/modelo\\_roteiro.pdf](http://rived.mec.gov.br/arquivos/modelo_roteiro.pdf). Brasil, 2004. Acesso em 28 jan., 2015.

SILVA, Thais Cristóforo. *Fonética e fonologia do português: roteiro de estudos e guia de exercícios*. São Paulo: Contexto, 1999.

**Lucirene da Silva Carvalho**

---

Licenciada em Letras/ Português e Inglês (UFPI). Especialista em Língua portuguesa possui Mestrado em Língua Portuguesa (PUC/Minas) e Doutorado em Linguística (UFPB). Atualmente é professora da Universidade Estadual do Piauí UESPI, na qual atua como professora de graduação e do Mestrado Profissional em Letras, curso mantido pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte UFRN. É coordenadora de do Curso Le-



tras/inglês, na modalidade EAD. E-mail: lucirencarvalho72@gmail.com

## **Marcelino Rodrigues Cutrim Netto**

---

Licenciado em Letras – Português/Espanhol (1992) e Especialista em Alfabetização (1995) pela Universidade Federal do Maranhão. Mestre em Letras pelo programa Mestrado Profissional em Letras da Universidade Estadual do Piauí. Professor efetivo da rede pública estadual do Maranhão. Atualmente lotado na Supervisão de Tecnologias Educacionais da Secretaria de Estado da Educação do Maranhão.

E-mail: marcelinonetto@professor.ma.gov.br

*Enviado em 30/01/2018.*

*Aceito em 10/03/2018.*