

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO
E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO

Claudia Cristiane Bisso Fagundes

**O JOGO NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA MATERNA, 5º ANO do
ENSINO FUNDAMENTAL**

Santa Maria, RS
2017

Claudia Cristiane Bisso Fagundes

**O JOGO NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA MATERNA, 5º ANO do
ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação**.

Aprovado em ___ de _____ de 2017:

Walkiria Cordenonzi, Ms, IFSUL
(Presidente/orientador)

Érico Marcelo Hoff do Amaral, Dr, UFSM

Andre Zanki Cordenonsi, Dr, UFSM

Santa Maria, RS
2017

O JOGO NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA MATERNA, 5º ANO do ENSINO FUNDAMENTAL

“GAMES IN THE AQUISITION OF THE MOTHER TONGUE, 5TH YEARS of ELEMENTARY SCHOOL”

Claudia Cristiane Bisso Fagundes ¹, Walkiria Helena Cordenonzi²

RESUMO

A aprendizagem da língua materna, ou seja, o Português se apresenta como matéria fundamental de alfabetização dentro da escola e deve ser aprendida por todas as crianças, não quer dizer que seja uma tarefa fácil, pois é um dos idiomas mais difíceis por conter muitas normas e especificidades. A proposta desta pesquisa é desenvolver a escrita correta das palavras através do uso de um *software* educacional para aprendizagem da classificação substantiva das palavras. Para tanto foi utilizado exercícios de verificação de conhecimento de classificação substantiva antes do uso do jogo e depois, para quantificação da melhora ou não da aprendizagem, além de observação do trabalho realizado pelos alunos durante os procedimentos. Após análise dos dados obtidos foi percebido uma melhora significativa da aprendizagem por parte dos alunos na classificação substantiva, posteriormente ao uso do jogo, e um maior entendimento da classificação, pois o jogo permitia que o aluno pudesse pensar e refletir sobre a resposta e tentar novamente se errasse, durante o uso do jogo foi observado que os alunos interagiram e dividiram conhecimento, tiraram dúvidas entre si e se divertiram brincando e aprendendo, o que foi confirmado por eles quando questionados. Por fim do estudo ficou muito claro que o uso de jogos na aprendizagem pode aproximar os alunos da construção do seu próprio conhecimento, porque é do universo infantil, é dinâmico e não da resposta pronta, mas faz pensar.

Palavras-chave: Língua materna. Software educacional. Classificação substantiva.

ABSTRACT

Learning Portuguese as a mother tongue is presented as a fundamental subject in alphabetization inside the school, and it must be learnt by every child, which does not mean that this is an easy task, considering that it is one of the most difficult languages due to the fact that it contains many norms and specificities. The proposition of this research is to develop the correct writing of words through the use of educational software as a means to facilitate the learning of the substantive classification of words. For this purpose, exercises for the verification of knowledge related to substantive classification have been applied before and after using the game, in order to quantify the improvement -or its lack thereof- in the learning process, besides the observation of the work performed by the students during the procedures. After analyzing the obtained data, a meaningful improvement in learning has been perceived in most students concerning substantive classification after playing the game, and a greater understanding of classification, the to the fact that the game allowed the student to think and reflect about his or her answers and to try again in case he or she failed. During the game it has been observed that the students interacted and shared knowledge, clarified doubts among themselves and had fun playing and learning, which they readily confirmed when questioned. Finally, thanks to this study, it became very clear that using games to aid the learning process can bring students closer to the construction of their own knowledge, because it is an element that belongs to the universe of the child, it is dynamic and does not provide a ready answer, but it makes children think.

Keywords: Mother tongue. Educational Software. Substantive classification.

1 Especialista em Mídias na Educação/UFSM, aluna no curso de Tecnologias de Comunicação e Informação Aplicadas à Educação – (UFSM/RS);

2 Professora orientadora, Mestre em Ciência da Computação/UFRGS, servidor público, IFSUL.

1 INTRODUÇÃO

A realidade de sala de aula é muito particular dentro da perspectiva da aprendizagem. Cada turma tem suas necessidades de aprender e cada criança aprende de forma própria e única, a que se busca um ponto em comum onde se possa proporcionar aprendizagem a todos e valorizar as diferenças de cada um. As tecnologias enquanto uma ferramenta de aprendizagem aliam desafios e novidades estimulando o querer aprender num novo enfoque, que é a capacidade de aprender de cada indivíduo e sua motivação para isso diz (FONSECA, 2008).

Nessa concepção surge o desejo de ensinar a língua materna do país, ou seja, o Português de forma que cada criança possa se apropriar de sua língua e usá-la de forma correta em seu falar, escrever respeitando as regras e convenções, fazendo isso com autonomia e segurança. Entre tantas línguas existentes o Português se constitui um dos idiomas mais difíceis de aprender por conter em si muitas convenções de escrita, coloca Lynn (2008). Uma língua que por ter muitas regras e exceções acaba por confundir os alunos em sua escrita e fala, muitas vezes desestimulando a produção textual por ser tão complexa.

Assim, nesse novo olhar para o uso de Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) através de jogos, pode-se oferecer aos educandos uma nova metodologia a favor da aprendizagem, conforme esclarece Benedetti (2012, p.9) na sua fala “Com a inserção dos jogos como recurso pedagógico, a criança pode aprender brincando, tornando mais fácil o entendimento e a compreensão dos conteúdos curriculares.” Fica premente descobrir se as tecnologias podem impactar o processo de ensino e aprendizagem da língua materna, se o uso do jogo motiva o aluno, e determinar se o jogo realmente contribui para aprendizagem. Assim o propósito é utilizar o jogo para uma melhor apropriação dos conceitos de linguagem em sala de aula numa turma de quinto ano, Ensino Fundamental, de uma escola pública de periferia da cidade que tem idades entre nove e dez anos. Os alunos são muito espertos, comunicativos e curiosos como é esperado de crianças nessa faixa etária.

O jogo pode modificar e facilitar a aprendizagem da língua materna em sua construção pelos sujeitos atuantes no processo, sendo o Português uma língua tão complexa, o que faz pensar:

Em um mundo com mídias cada vez mais sedutoras e atraentes, as salas de aula com quadro negro e giz estão se tornando lugares monótonos para os alunos acostumados ao dinamismo das buscas feitas na internet, com a velocidade das mensagens instantâneas e a versatilidade do telefone celular. (SAVI e ULBRICHT, 2008, p. S/n)

Um jogo pode torná-la mais acessível ao educando e através de sua ludicidade proporcionar conhecimento. Existem softwares, aplicativos ou objetos de aprendizagem disponíveis de forma gratuita nos repositórios de objetos educacionais como no RIVED, no NOAS e no Banco Internacional de Aprendizagem e em outros meios eletrônicos que podem ser usados para aprendizagem.

A partir dessa percepção de aprender, aprender prazerosamente e brincando, sabendo que muitos alunos encontram dificuldades em escrever as palavras percebendo sua significação e escrita a pesquisa deste trabalho tem o objetivo do uso de um software educacional gratuito para aprendizagem das palavras e sua classificação substantiva para facilitar a escrita correta de acordo com sua classificação.

O presente trabalho está estruturado da seguinte forma: na seção dois, o referencial teórico com seu embasamento bibliográfico; na seção três, sua metodologia; na seção seguinte os resultados obtidos. Na sequência as conclusões.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para tratar do assunto sobre jogo e aprendizagem foi feita uma revisão de literatura na busca de informações que pudessem acrescentar e dar significação a pesquisa pretendida e para esse embasamento alguns autores e pensadores trouxeram luz ao assunto com suas ideias, convicções e pesquisas.

2.1 O JOGO E A APRENDIZAGEM

Dentro da história da educação o que sempre permeia os estudos, as intenções, os anseios dos educadores e pensadores é descobrir o que faz com que o aluno desperte para sua aprendizagem, o que leva um aluno a ter vontade e disposição para aprender (BENEDETTI, 2012).

Junto a esses questionamentos é que surge o jogo como um instrumento que aponta uma perspectiva de possibilidade de interação prazerosa da criança e o conhecimento, através do jogo como brincadeira. Lynn (2008, p.S/n) explica “[...] os

jogos digitais para a escola porque seduzem os nossos alunos, sem uma interação prévia, sem a construção de sentidos [...]”. Pensar o jogo como um incentivador e agregador de valores dentro da escola propiciando uma aprendizagem que pode levar os alunos a bem mais que aprender, a gostar de ir e de estar escola.

O estudante, primeiramente, deve perceber o ambiente escolar como um lugar que ele volta diariamente, como um lugar de alegria e descobertas e assim criar um vínculo que o faça sentir-se parte do todo, pois segundo Schaeffer e Angotti (2016, p. 2) “o aprendizado baseado em jogos digitais representa uma forma de aprender motivadora diferentemente de outras formas que raramente o são”. A aprendizagem enquanto objetivo da escola tem que se estruturar a fim de que o aluno possa aprender com qualidade o currículo estabelecido, levando em conta que o mesmo só aprende quando tem motivação, quando existe significação e quando a metodologia é dinâmica.

O jogo deve ser desafiador e acrescentar a aprendizagem um sabor de busca constante do novo, é por isso que o aluno precisa criar uma empatia com o jogo e vontade de descobrir o que ele oferece a cada momento é nessa interação que o jogo agrega valor de construção de conhecimento, conforme Araújo, Pereira e Barboza (2012) revelam em sua fala. A busca do novo, a descoberta, muitas vezes tira do conteúdo a ser trabalhado o fardo de ser monótono e distante do mundo infantil, e passa a ser visto como parte integrante de uma nova brincadeira se tornando incluído e de fácil assimilação.

Descobrir uma forma de passar conhecimento de maneira prazerosa e divertida para o aluno é responsabilidade do professor na busca da construção do conhecimento como conceito estabelecido para o aluno.

De acordo com Fialho (2008, S/n):

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

O jogo além de seu objetivo principal de agregar conhecimento também deve desenvolver a autonomia do jogador, este por sua vez deve encontrar no jogo um ambiente que lhe oportunize vencer desafios, que gere sua independência e que colabore com seu sucesso, pois o jogo só cumpre seu papel se colaborar na construção de sua individualidade, como sugere Araújo et al. (2012, p.3) “A construção

de um corpo intermedeia a relação do mundo vivido e do mundo aprendido nos ambientes formais de educação e fora dele.”

Desenvolver uma aprendizagem mais lúdica e eficaz onde o aluno não só trabalhe com o conteúdo, mas que este tenha um valor agregador para ele fazendo sentido e assim se tornando um conceito, como diz:

[...] Contudo, para que isso ocorra, é preciso conceber o jogo não apenas como um meio para aquisição de conteúdos, mas como um espaço-tempo que potencialize as produções culturais das crianças nas relações sociais que estabelecem entre si e com os adultos. (ASSIS et al, 2015, p. 96)

O papel fundamental da escola nos dias de hoje é formar um indivíduo competente para ter um valor dentro da sociedade, para isso o aluno precisa ser trabalhado em suas habilidades para construir suas competências. Ser um cidadão completo e que desenvolva seu potencial, pois o que se espera hoje das pessoas é que diante dos desafios sociais possam tomar uma atitude para sair da inércia do momento por seus próprios meios e não esperar que as situações mudem, mas mudar sua própria realidade.

Ser sujeito de saberes, criando oportunidades e tomando decisões com competência é uma exigência nos dias atuais do mercado de trabalho. Então preparar os alunos para se introduzirem no meio econômico e obter sucesso é o papel fundamental da escola, como diz Assis (2015). Assim neste sentido o jogo como um método de trabalho, onde o aluno aprende estratégias, competitividade, grupo, lealdade, ética e frustração ou vitória cumpre bem o objetivo de preparar indivíduos para serem cidadãos de direitos e de deveres na sociedade.

2.2 O JOGO COMO OBJETO DE APRENDIZAGEM

Os *softwares* abertos que se encontram na internet podem ter um papel fundamental na aprendizagem desde que sejam bem utilizados e elaborados para uma boa aprendizagem. Nem todo o jogo que está disponível na rede tem um objetivo de ensinar ou passar uma aprendizagem, mas pode-se dizer que algum ensinamento ele passa a seu usuário, seja conhecimento ou desenvolvimento do raciocínio. Isso acontece, pois o raciocínio no uso do jogo desperta a mente que produz um conhecimento da usabilidade e trabalha a lateralidade mesmo sem que para isso houvesse essa intenção.

Um objeto para aprendizagem (OA) deve ser simples, de fácil acesso, ser atrativo, motivador e dinâmico, diz Savi e Ulbricht (2008). É muito importante que antes da escolha de um OA para trabalhar um conteúdo fazer uma avaliação de certos requisitos para embasar a escolha, de acordo com:

Os jogos, do ponto de vista da criança, constituem uma maneira mais divertida de aprender. O jogo, como atividade lúdica, é de vital importância para as crianças, tornando-as independentes e capazes de se auto expressar, realizando experiências e descobertas. (TAROUCO,2011,s.p, apud BENEDETTI, 2012, p.35)

O que se deve ter bem estabelecido é se esse material cumpre o objetivo do que se quer alcançar, se a interface do jogo que será apresentado ao usuário é capaz de criar uma empatia com o mesmo e assim ele se motivará para seguir no jogo já bem coloca Reategui e Finco (2010) facilitando a aprendizagem do conteúdo através do jogo.

Outro aspecto importante, segundo Reategui e Finco (2010), é se o jogo pode ser acessado em qualquer computador com sistemas operacionais diversos, se o OA apresenta multimídias diversas que podem tornar a aprendizagem mais clara, se tem *feedback* para cada etapa do jogo.

É importante verificar se é de fácil interação e motivador com imagens bem posicionadas, textos objetivos e claros, se as cores se coordenam entre si, Para que sejam interessantes e não se tornem chatos e monótonos o que desestimularia o aluno, segundo Savi e Ulbricht (2008).

Mais um aspecto importante é se o jogo tem um objetivo claro e em todo o percurso de aprendizagem o usuário percebe qual é o objetivo do jogo. Os conteúdos devem ter uma boa apresentação e de fácil entendimento e o que através do jogo se busca é que o aluno obtenha sucesso, pois assim sua aprendizagem acontecerá. De acordo com Picard (2004 apud REATEGUI e FINCO, 2010, p. 6) “[...] evidências foram encontradas apontando que cognição e afetividade juntas guiam o comportamento racional, a busca de fatos na memória, a criatividade e a tomada de decisão”.

Após uma análise sobre o jogo é que este pode ser utilizado com os alunos, pois escolher qualquer jogo sem antes avaliar sua real funcionalidade pode levar o professor e alunos a perder tempo e desperdiçar o momento da aprendizagem, além de desestimular os educandos que também podem se desmotivar facilmente por um

jogo que não de um retorno rápido e eficaz, de acordo com (REATEGUI e FINCO, 2010).

Um fator muito relevante em todo o processo da escolha do material digital é a falta deste na área específica do conhecimento da língua materna o que atrapalha muito a escolha, pois muitas vezes o professor opta pelo primeiro jogo que encontra e isso não configura uma escolha criteriosa e respeitosa para com a ética do trabalho educativo (REATEGUI; FINCO, 2010).

Assim quando se escolhe um jogo digital deve-se avaliar um ou mais dentre vários e estabelecer critérios rígidos de avaliação para o mesmo e só depois de testado e validado pelo professor, usar pedagogicamente.

Um jogo que desenvolve um conteúdo a partir da interação do aluno com a máquina já é por si só estimulante e desafiador, pois oferece ao aluno um novo formato de aquisição do conhecimento e transforma a rotina de aula, de escola, de horários, e traz para si a responsabilidade de comunicar algo novo de uma forma mais leve e lúdica um conhecimento que muitas vezes fica sem sentido para o aluno (BENEDETTI, 2012).

Cada pessoa reage de uma forma diferente frente a um desafio, nesse sentido porque não proporcionar aos alunos desafios para aprender. A língua materna brasileira já carrega em si muitos desafios e alguns são de difícil aprendizagem, pois a explicação para muitas regras e muito mais exceções, tornam essa experiência confusa. Então o jogo proposto neste trabalho quer tornar a identificação dos diversos tipos de substantivos mais fácil, para uma melhor escrita e formulação de frases e textos por parte dos alunos, uma experiência mais lúdica, prazerosa e eficaz sem ser monótona e que faça sentido para alunos em fase de desenvolvimento cognitivo, social e motor.

O jogo como objeto lúdico:

De qualquer modo, tanto no desenvolvimento de objetos de aprendizagem quanto na seleção de software adequado do ponto de vista pedagógico, é importante que os educadores saibam reconhecer e avaliar características importantes nestes materiais, características que podem atestar ou não sua qualidade. (REATEGUI e FINCO, 2010, p. 2).

Aprender brincando traz para o aluno uma ideia de comunicação com seu mundo, interatividade, experiências de conhecimento renovadoras e transforma a escola num espaço lúdico e criativo.

2.3 O JOGO E A MOTIVAÇÃO

O jogo como objeto de aprendizagem precisa ser uma ferramenta que desafie e faça refletir, se assim for estará sendo um facilitador e motivador para a aprendizagem.

A história do jogo acompanha a da humanidade. Desde a história antiga os jogos nas olimpíadas, os jogos como desafio, para provar a superioridade e cultivar as aptidões. Com o passar do tempo o homem começa a cultivar a superioridade do pensamento e surge o jogo do raciocínio em que o pensamento cria estratégias para vencer.

O jogo para a solução de um desafio desperta o interesse, motiva e cria no jogador uma empatia com o jogo e sua resolução. Segundo Moratori (2003) [...] “O jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento [...]”.

Dentro do âmbito pedagógico, de acordo com Reategui e Finco (2010), o que se quer é que um jogo possa ajudar e transmitir conhecimento de forma lúdica e que motive o usuário, fundamentando conceitos e agregando valor ao que se quer ensinar, para tanto o OA deve atender a certos requisitos para cumprir o seu papel pedagógico e agregar valor de conhecimento.

Na prática educativa o uso do jogo pode desenvolver o raciocínio, melhorar a participação no social e estimular a busca por conhecimento, quando através do jogo o educando interage com seus pares, coopera para obter sucesso, cria estratégias para vencer o desafio e se estimula na busca pelo saber, pois segundo Alves e Battaiola (2011, p. 4): “Nos jogos, a possibilidade de interação e controle da situação geram a sensação de liberdade”. Quando o aluno brinca e sente que tem a oportunidade de colaborar no grupo com seus pensamentos cria autonomia e isso gera a sensação de capacidade e autoestima tornando a aprendizagem mais eficaz.

Muito se fala de aprendizagem duradoura e que para ser conceituada e permanecer com o aluno deve ser construída por ele e consolidado em suas ações futuras, pois bem, quando uma aprendizagem pode ser trabalhada de forma lúdica e dinâmica ela tem mais chances de realmente se tornar parte do aluno, segundo (Alves e Battaiola, 2011).

A motivação no jogo pode ser uma forma de realmente desmistificar a aprendizagem e fazer com que o aluno possa ser autor de seu próprio conhecimento experienciando, tendo oportunidade de autonomia, criatividade e interação social.

O jogo motiva, concentra e impulsiona o querer chegar ao fim do desafio para saber o seu final. Na criança a curiosidade está bem presente e um jogo estimulante que lhe acrescente um conhecimento pode desenvolver e criar uma conexão com os conhecimentos prévios já existentes e assim ampliar com novos saberes, além de ser uma ferramenta a qual por sua natureza lúdica faz parte do mundo infantil.

2.4 LÍNGUAS MATERNAS, LÍNGUA PORTUGUESA

Língua Materna ou Língua Portuguesa, objeto de estudo por sua complexidade e estrutura, faz parte das vivências entre sujeitos de um mesmo universo linguístico que tem como vocabulário e fala esta língua (CERUTTI e IRIGOITE, 2015).

O estudo da língua leva a desafios de aprendizagem que requerem entender que a forma de falar e escrever muitas vezes estão distantes, por suas naturezas distintas de forma escrita e comunicação. O vocabulário existente entre indivíduos evolui muito mais rápido que a língua com suas normas cultas. Assim quando o aluno chega na escola encontra um novo ambiente que lhe cobrará uma comunicação de fala e escrita visando uma comunicação formal (CERUTTI e IRIGOITE, 2015).

Fica então para a escola esta função de inserir este ser falante na Língua Portuguesa com suas diversas regras e exceções, para que este tenha seu desenvolvimento completo na cultura da sua língua e possa participar ativamente da sociedade, sentindo-se parte integrante deste grupo social, com mesmos direitos e valores, segundo Parisotto e Rinaldi (2016).

É preciso que a escola e seus professores estejam preparados para oferecer uma educação de qualidade e com uma variedade de materiais e situações, onde o educando possa fazer uso da língua e aprenda sua estrutura para usá-la corretamente.

Como afirma Cagliari (2009 apud Parisotto e Rinaldi, 2016, p. 270) “o maior número de ocorrências de erros dos alunos está ligado à transcrição fonética”, ou seja, os alunos grafam as palavras de acordo com as variações dialetais que pronunciam e que usam em seu cotidiano.

É na escola que este aluno faz sua primeira inserção na sociedade, pois é ali seu primeiro contato fora do convívio familiar e é ali que precisa aprender todas as regras do bem escrever e do bem falar, desenvolvendo habilidade e competência linguística, segundo Fonseca (2008), é nesse ambiente que ele vai viver e ampliar suas relações sociais, conviver com os outros e interagir.

Para o novo educador da atualidade cabe adotar novas formas de ensinar que possa privilegiar o aluno como um ser integral e prepará-lo para seu desenvolvimento pleno, sendo assim não pode desenvolver seu trabalho pensando apenas em regras gramaticais, precisa fazer o aluno perceber o uso dessas regras para o melhor conviver em sociedade, escrever com qualidade e se comunicar entendendo e sendo entendido, como bem aponta (FONSECA, 2008).

Para ensinar a língua fica claro que é preciso inovar e tornar o processo próximo dos alunos e nesse sentido é que o uso das tecnologias de rede online pode ser uma ferramenta para impulsionar essa aprendizagem, motivando e agregando valor. As habilidades dos alunos podem ser trabalhadas ludicamente e na busca de resolver o jogo, o aluno, pode treinar seus conhecimentos.

Uma nova ferramenta aliada à aprendizagem:

Está posto que os profissionais envolvidos com a educação precisam estabelecer mudanças no modo de ensinar. Mudanças que envolvam a concepção de que o aluno já carrega consigo conhecimentos prévios e de que é ele capaz de construir seu próprio conhecimento. Assim, propomos, numa macro proposta, que os educadores utilizem a tecnologia em sala de aula, e, em específico, que os games configurem-se ferramentas de ensino. (COELHO et al., 2016, 13)

A tecnologia de jogos pode tornar a aprendizagem da língua materna mais fácil, motivadora e prazerosa, tornando o processo de ensinar mais dinâmico e eficaz, como diz Lynn (2008).

2. 5 TRABALHOS CORRELATOS

Os trabalhos apresentados aqui utilizam as ferramentas de aprendizagem digitais como recurso pedagógico para aprendizagem de línguas, por isso tem valor e são citados no artigo proposto. “No contexto escolar, o uso de tecnologias educacionais digitais tem sido cada vez mais ampliado e, certamente, tem possibilitado a inclusão digital dos participantes nesse contexto” (REIS e GOMES, 2014, p. 368).

2.5.1 Jogo Produção de texto: trabalhando com pontuação

Este recurso foi utilizado por Coelho et al. (2016) para trabalhar com o ensino da língua portuguesa - pontuação de textos. O jogo apresenta uma explicação do uso da pontuação e para as mudanças de um nível para outro o aluno deverá pontuar textos pequenos com a pontuação correta escolhida pelo jogador. Em cada etapa o jogador recebe um feedback informando de seus erros e acertos.

O jogo em questão é muito interativo e lúdico além de trabalhar com pontuação oferece ao jogador a opção de ler as informações ou escutar as informações através dos personagens do jogo e ouvir música oferecida pelo próprio jogo (COELHO et al., 2016).

2.5.2 Game da Reforma Ortográfica

Este jogo foi elaborado pelas Faculdades Metropolitanas Unidas, em parceria com a Retoque Comunicação e o LivroClip. Foi trabalhado por Silva e et al. (2015), numa escola pública. Considerado um jogo muito interativo que permite equipes jogarem juntas e aprenderem uma com a outra, pois todos podem dar palpites sobre a grafia correta das palavras. É um jogo que contempla 50 questões de livre escolha, com prazo de 10 segundos para responder, usa um peão que avança casas quando o jogador acerta a resposta e se errar tem uma nova oportunidade. Além de aprenderem sobre ortografia as equipes aprendem cidadania e respeito ao próximo quando no decorrer do jogo, devem ouvir e esperar a vez.

3 METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida foi realizada numa escola estadual da rede pública de ensino que atende alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental até alunos do Ensino Médio. A pesquisa teve uma abordagem do método dialético, com procedimento quantitativo de coleta de dados envolvendo todos os alunos com instrumentos de quantificação dos resultados e qualitativa pela observação do uso do jogo pelos alunos e sua interação com seus pares.

Como diz Prodanov e Freitas (2013, p. 27)

A utilização de um ou outro método depende de muitos fatores: da natureza do objeto que pretendemos pesquisar, dos recursos materiais disponíveis, do nível de abrangência do estudo e, sobretudo, da inspiração filosófica do pesquisador.

A pesquisa desenvolvida envolveu todos os alunos que estudam num quinto ano do Ensino Fundamental com faixa etária entre nove e dez anos. Esses alunos se encontram desenvolvendo suas habilidades de escrita e adquirindo competências para leitores léxicos com boa fluência. Precisam conhecer sua língua materna, em sua essência, para que possam escrever com competência, proficiência na gramática e nas convenções linguísticas. Para tanto é preciso que conheçam como as palavras são pronunciadas e escritas de forma que possam produzir textos com legibilidade, sequência lógica e ortografia correta. Os alunos que participaram da pesquisa fazem parte de uma turma que já está alfabetizada, lê e escreve pequenos textos, mas que precisa conhecer as estruturas gramaticais das palavras para poder usá-las com competência em produções textuais, pois sua escrita é livre dos padrões da língua e que a partir desse momento se faz necessário para uma maturação da escrita dentro dos padrões da língua formal.

3.1 O JOGO COMO RECURSO

Para a coleta de dados o instrumento utilizado foi um *software* aberto, gratuito para trabalhar as palavras e sua classificação substantiva. Esse software escolhido deveria atender aos critérios de avaliação de objetos educacionais e foi aplicado visando à integração dos alunos com o jogo. Entre os jogos pesquisados um foi o *Jogo Trivia Substantivos* (JTS, 2017) que é um jogo de perguntas e respostas, colorido, com animação, mas para o trabalho ficou muito aquém das expectativas, pois não oportunizava trocar a resposta se errasse e não tinha feedback, outro jogo pesquisado foi um quiz *Racha Cuca substantivo-I* (RCS, 2017) que selecionava a resposta de classificação de palavras em categorias de substantivos e outras classes de palavras, para o trabalho não era interessante, pois era muito monótono para crianças e poderia desestimulá-las, não tinha cor, nem música e não interagiria com o universo infantil.

O (OA) utilizado na pesquisa foi avaliado e apresentou muitos requisitos de qualidade para o presente trabalho, pois era muito dinâmico, de fácil interação, usa-

va uma linguagem adequada, cores atrativas e proporcionais, e era muito harmônico em suas interfaces. O Software escolhido foi “Jogo dos Substantivos” (JS, 2017).

Quando do uso do jogo os alunos foram observados em sua utilização e interação com o jogo, em sua motivação para o uso do objeto. Então o jogo foi apresentado aos alunos como uma ferramenta lúdica com a intenção de trabalhar um conceito, verificando como os alunos reagem ao uso de uma tecnologia e como se deu essa interação dos alunos com o software.

3. 2 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

A pesquisa passou por quatro etapas para quantificar posteriormente os dados, descritas a seguir.

1ª etapa: Os alunos envolvidos passaram por um teste de proficiência em classificação dos substantivos, de palavras diversas e aleatórias, e três retiradas do jogo, conforme pode ser visualizado no Quadro 1.

Quadro1— Marque x na coluna certa

Substantivo	Próprio	Comum	Coletivo	Composto	Abstrato	Derivado
Maria						
Alegria						
Menino						
Maquinário						
Brasil						
Guarda-chuva						
Paixão						
Amor						
Beleza						
Rebanho						

Fonte: Da autora

Este teste como pode ser observado no Quadro 1, possui 10 palavras, criteriosamente escolhidas. Destas 3 foram retiradas do jogo, servindo como referência para a observação da aprendizagem, tais como: Brasil, menino e beleza.

2º etapa: Depois da realização do trabalho os alunos foram expostos ao uso do software em diferentes momentos e por algumas vezes durante um período de três dias alternados, com não mais do que trinta minutos de jogo por período de aula.

Figura 1— Interface inicial do jogo



Fonte: *Jogo dos Substantivos*, 2017.

No jogo o aluno precisa escolher o símbolo certo que identifica o substantivo em destaque, se não conseguir tem outras chances com vidas extras e pode tentar acertar, assim o aluno por tentativa de acerto e erro percebe a classificação correta dos substantivos (Figura 2). Se acertar a resposta passa para a próxima interface do jogo.

Figura 2— Interface do jogo



Fonte: *Jogo dos Substantivos online*, 2017.

Durante o período de uso do jogo, os alunos foram observados pela professora em sua interação com o mesmo e com seus colegas, observando como se portavam diante do jogo, se tinham vontade de jogar, se tinham interesse, se interagiam entre si, se trocavam informações e se havia ajuda mútua.

3º etapa: Ao final desse tempo foi aplicado outro teste de proficiência em substantivos, contendo as mesmas palavras, porém o foco da avaliação foi a verificação se os alunos tinham melhorado seu entendimento do conteúdo e se as palavras selecionadas do jogo tinham sido classificadas corretamente, são elas: Brasil, menino e beleza, que tiveram a ordem mudada no Quadro 2.

Quadro 2—Marque x na coluna certa

Substantivo	Próprio	Comum	Coletivo	Composto	Abstrato	Derivado
Maria						
Alegria						
Rebanho						
Maquinário						
Amor						
Guarda-chuva						
Beleza						
Brasil						
Menino						
Paixão						

Fonte: Da autora

4º etapa: Os alunos responderam um questionário sobre o uso do jogo e suas aprendizagens e se foi ou não válido esse instrumento, se o software foi eficaz para o desenvolvimento motivacional e a compreensão do conteúdo proposto, o qual pode ser visualizado no Quadro 3.

Quadro 3 – Questionário

Questionário:

a) Você acha que o jogo ajudou você a entender o conteúdo? () Sim () Não

b) Você interagiu com seus colegas enquanto jogava, trocando informações? () Sim () Não

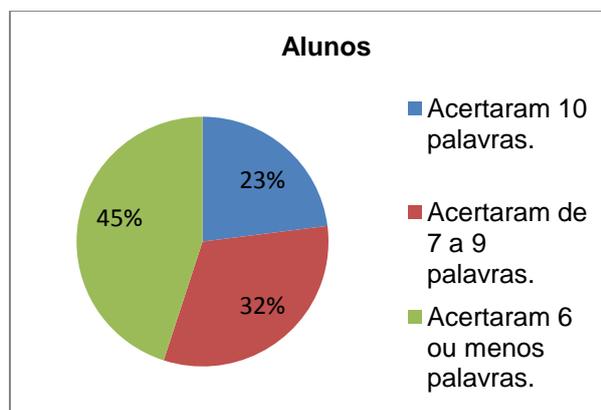
Fonte: Da autora

4 RESULTADOS

Depois da aplicação dos recursos foram analisados os dados obtidos na pesquisa.

Na 1^o etapa, por observação da realização dos trabalhos pela professora alguns dos alunos demonstraram dificuldades em entender onde cada substantivo se encaixava e muitas vezes recorriam aos colegas próximos, mostrando insegurança nas suas respostas. O Gráfico 1, mostra como foram os resultados da análise dos dados da primeira etapa.

Gráfico 1— Teste de proficiência substantiva



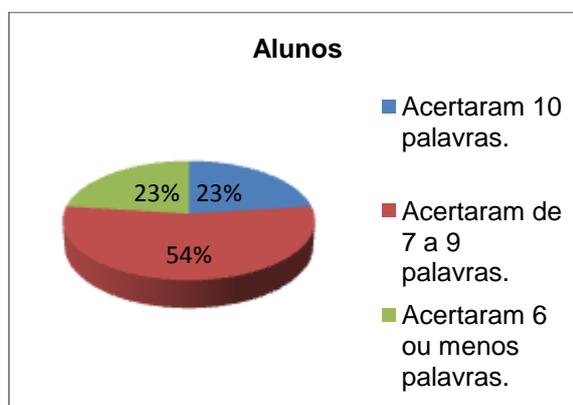
Fonte: Da autora

Dos alunos que erraram mais a classificação substantiva, entre seus erros estavam às palavras do jogo, um errou a palavra Brasil, dois erraram a palavra menino e a palavra que mais apareceu nos trabalhos não identificada em sua classificação foi a palavra beleza.

Já na 2ª etapa, os alunos usaram o jogo e por observação da professora, sem interferir sobre como deveriam proceder quanto ao uso e deixando que os alunos escolhessem como trabalhar e com quem, ficou só observando como ocorreu a interação. O jogo foi usado para fixar o conteúdo de forma lúdica, o que deixou todos muito interessados e participativos, o jogo não apresentou muitas dificuldades de uso e se algum aluno demonstrava não entender o procedimento, o colega logo ajudava. Houve muita troca de informação entre todos e quando as dúvidas apareciam eles dividiam os saberes. Nessa etapa aconteceu muita interação aluno-jogo e aluno-aluno.

Depois da aplicação do novo exercício de classificação dos substantivos – 3ª etapa, o qual continha algumas palavras que estavam no jogo, a professora observou que os alunos haviam guardado as informações aprendidas e que sua capacidade de identificação havia melhorado depois do uso do jogo como fixação do conteúdo. E na análise de dados os resultados obtidos foram estes como mostra o (Gráfico 2).

Gráfico 2 — Teste de proficiência substantiva aplicado após o uso do jogo



Fonte: Da autora

Houve uma significativa melhora entre os alunos depois do uso do jogo, melhoraram seu desempenho consideravelmente.

Dos 45% dos alunos que na 1ª etapa haviam acertado menos de seis palavras, após o uso do jogo conseguiram mais de sete acertos e quando classificaram as palavras Brasil, menino e beleza apenas quatro alunos não identificaram a classificação da palavra beleza e acertaram Brasil e menino.

Como resultado da 4ª etapa, resposta ao questionário, obteve-se que os alunos foram unânimes em responder *sim*, que o jogo ajudou na aprendizagem e *sim*, que tiveram interação entre eles e troca de informações.

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como eixo principal a aprendizagem da língua materna de forma dinâmica e motivadora e para tanto, o uso de um jogo *online* teve o papel de proporcionar uma oportunidade de conhecimento de forma lúdica. O jogo escolhido foi o *Jogo dos substantivos* que atendia muito bem ao objetivo de desenvolver a aprendizagem da classificação dos substantivos através do uso de um software educacional gratuito, que faz parte do universo infantil e serviu para aprimorar a escrita correta das palavras e sua significação.

O jogo se mostrou de fácil interação, muito simples de entender, dinâmico e colorido. Dentro das etapas de aplicação da pesquisa o momento de uso do jogo mostrou-se muito prazeroso para os alunos, houve troca de informações, houve integração e aprendizagem brincando, houve muita cumplicidade entre os alunos e todos conseguiram interagir com o jogo com muita facilidade. O jogo fez o aluno pensar sobre as palavras e sua classificação, conhecendo e ampliando o vocabulário, assim estimulando o aluno na busca pelo conhecimento e não se tornando monótono, o que faria o aluno se desestimular.

Nas posteriores atividades demonstraram entender o processo de classificação substantiva com maior familiaridade e a construção do conhecimento ficou mais clara para eles, alguns ainda tiveram dificuldades de entender, mas quando suas dúvidas surgiram outros colegas prontamente ajudaram, afinal, às vezes as próprias crianças explicando tem uma forma única de se comunicar e isso fez com que elas se apropriassem e consolidassem o conceito.

Para trabalhos futuros a ideia é utilizar mais de um jogo, para aprendizagem de um determinado conteúdo e comparar a eficácia dos mesmos.

REFERÊNCIAS

ALVES, M., M.; BATTAIOLA, A., L. Recomendações para ampliar motivação em jogos e animações educacionais. In: X SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E EN-

TRETENIMENTO DIGITAL. 10., 2011, Salvador. **Anais...** Bahia: UNEB, 2011. p. S/n. Disponível em: < <http://docplayer.com.br/10673000-Recomendacoes-para-ampliar-motivacao-em-jogos-e-an>>. Acessado em: 29 mar.2017.

ARAÚJO, M., B.; PEREIRA, J., S.; BARBOSA, J., H.O JOGO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM: UMA PROPOSTA DA EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA (RE) CONSTRUINDO INTERVENÇÕES DOCENTES PARA PROMOÇÃO DA SAÚDE. In: SEMANA DE PEDAGOGIA, vol 1., n. 1., 2012, Jequié. **Anais...** Bahia: UESB, 2012. p. S/n. Disponível em: <<http://www.uesb.br/eventos/semana-pedagogia/anais/51CO.pdf>> . Acessado em: 27 mar.2017.

ASSIS, L. C.; MELLO, A. S.; NETO, A. F.; SANTOS, W. ; SCHNEIDER, O. Jogo e protagonismo da criança na educação infantil. **Rev. Port. de Educação**, Braga, v. 28, n. 1, p. 95-116, jun. 2015. Disponível em <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0871-91872015000100005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 16 dez. 2016.

BENEDETTI, N.B. Jogos Digitais na aprendizagem. **LUME: Repositório Digital**, UFRGS, 2012. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/102683>>. Acessado em: 21 mar. 2017.

CERUTTI, R. M. E.; IRIGOITE, J. C. S. A AULA DE PORTUGUÊS: SOBRE VIVÊNCIAS (IN)FUNCIONAIS. **Scielo: Alfa**, rev. linguíst. (São José Rio Preto) [online]. 2015, vol.59, n.2, pp.255-280. ISSN 0002-5216. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/alfa/v59n2/1981-5794-alfa-59-2-0255.pdf>>. Acessado em 28 mar. 2017.

COELHO, P. M. F.; SANTOS, C., A., N.; ARAGÃO, A., S.; SILVA, J. J.; SANTOS, M. Ensino e jogos digitais: uma breve análise do game “produção de textos: trabalhando com pontuação” como recurso didático. **Tecnologia Educacional: Revista da Associação Brasileira de Tecnologia Educacional**, Rio de Janeiro-RJ, v. 31, trimestral, p. 7 - 19, agosto – 2016. Disponível em: <<http://www.ensinofernandomota.com/wp-content/uploads/2016/08/ESPECIAL-2016-ABT-docente.pdf#page=8>>. Acessado em: 04 jan. 2017.

FIALHO, N.,N. OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO. In: VIII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO da PUCPR – EDUCERE, 8., 2008, Paraná. **Anais...** Paraná: PUCPR , 2008, p. S/n. Disponível em: < http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf> . Acessado em: 28 mar.2017.

FONSECA, A., S. O Ensino De Língua Portuguesa E Suas Metodologias: O Uso Do Blog Em Sala De Aula. In: III SEMINÁRIO DE LÍNGUA PORTUGUESA E ENSINO E I COLÓQUIO DE LINGÜÍSTICA, Discurso e Identidade, 3., 2008. Bahia. **Anais...** Bahia: UESC, 2008. p. S/n. Disponível em: < <http://www.uesc.br/eventos/selipeanais/anais/abigailfonseca.pdf>>. Acessado em: 29 mar.2017.

Jogo dos Substantivos. Disponível em: <<http://www.soportugues.com.br/secoes/jogos/jogo.php?jogo=2>>. Acessado em: 25 abr.2017.

Jogo Trivia Substantivos. Disponível em: < <http://www.smartkids.com.br/jogo/jogo->

trivia-substantivos>. Acessado em: 29 jun. 2017.

LYNN, A. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Dialnet**: Educação, Formação & Tecnologias, ISSN-e 1646-933X, Vol. 1, Nº. 2, 2008. Disponível em:< <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2899329>>. Acessado em: 16 dez. 2016.

MORATORI, P., B. POR QUE UTILIZAR JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM? **UFC Vitual**, Ceará , 2003. Disponível em: < http://www.virtual.ufc.br/solar/aula_link/lquim/l_a_P/Psicologia_educacao_II/aula_03-7754/imagens/02/Jogos.pdf >. Acesso em: 29 mar.2017.

PARISOTTO, A. L. V.; RINALDI, R. P. Ensino de língua materna: dificuldades e necessidades formativas apontadas por professores na Educação Fundamental. **Educar em Revista**, [S.l.], n. 60, p. p. 261-276, jun. 2016. ISSN 1984-0411. Disponível em: <<http://revistas.ufpr.br/educar/article/view/45125/28519>>. Acesso em: 06 jun. 2017.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2ª ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: <[www.feevale.br/.../E-book%20Metodologia %20do %20 Trabalho %20Cientifico.pdf](http://www.feevale.br/.../E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf)>. Acessado em: 18 jan. 2017.

Racha Cuca Substantivos-I. Disponível em: < [https://rachacuca.com.br/quiz/119742 / substantivos-i/](https://rachacuca.com.br/quiz/119742/substantivos-i/)>. Acessado em: 30 jun. 2017.

REATEGUI, E; FINCO, M. D. Proposta de Diretrizes para Avaliação de Objetos de Aprendizagem Considerando Aspectos Pedagógicos e Técnicos. **RENOTE**: Revista Novas Tecnologias na Educação, V. 8 Nº 3, dez. (2010). Disponível em: <www.seer.ufrgs.br/renote/article/download/18066/10653>. Acessado em: 3 jan. 2017.

REIS, S. C.; GOMES, A. F. Podcasts para o ensino de Língua Inglesa: análise e prática de Letramento Digital 1. Calidoscópio: Revista Unisinos, Vol. 12, n. 3, p. 367379, set/dez 2014. Disponível em: < [http://revistas.unisinos.br/index.php/ calidoscopio/ article/view/ cld.2014.123.11](http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2014.123.11)>. Acessado em: 04 jan. 2017.

SAVI,R.; ULBRICHT, V.R.JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS. **Renote**: Revista Novas Tecnologias na Educação, v.6 nº2, 2008.Disponível em: < <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>>. Acessado em: 21 mar. 2017.

SCHAEFFER, A. G.; ANGOTTI, J. A. P. Jogos digitais na apropriação de conhecimentos científicos. **Renote**: Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 14, n. 1 (2016). Disponível em: <seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/67331>. Acessado em: 05 jan. 2017.

SILVA, E. L.; FRANZ, C.; CRUZ, D. M. Experimentações do uso de jogos digitais na disciplina de Língua Portuguesa. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 6º, 2015, PERNANBUCO.**Anais...** PERNANBUCO: NEHTE/UFPE, 2015. p. S/n. Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto->

2015/Experimenta%C3%A7%C3%B5es%20do%20uso%20de%20jogos.pdf.>. Acesso em: 20 abr. 2017.