

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
PRO-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE EAD – TIC
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA
COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO/PÓLO AGUDO**

**JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS ENQUANTO
RECURSO PARA O ENSINO – APRENDIZAGEM DA
LÍNGUA PORTUGUESA**

ARTIGO CIENTÍFICO DE PÓS-GRADUAÇÃO

Maristela Decian

**Agudo, RS, Brasil
2010**

JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS ENQUANTO RECURSO PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA

por

Maristela Decian

Artigo Científico apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação/Pólo Agudo, da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial para a obtenção do grau de **Pós-Graduação**.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gustavo Martins Hoelzel

Agudo – RS
2010

**Universidade Federal de Santa Maria
Pró-Reitoria de Graduação
Coordenadoria de EAD – ETIC
Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação - Pólo Agudo**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova o Artigo Científico

**JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS ENQUANTO
RECURSO PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DA
LÍNGUA PORTUGUESA**

elaborado por
Maristela Decian

como requisito parcial para obtenção do grau de
Pós-Graduada em Tecnologias da Informação Aplicadas à Educação

COMISSÃO EXAMINADORA:

Carlos Gustavo Martins Hoelzel, Dr.
(Orientador)

Edgardo Gustavo Fernández, Ms. (UFSM)

Bruno Augusti Mozzaquatro, Mestrando (UFSM)

Agudo – RS
2010

RESUMO

O presente artigo busca ressaltar a relevância dos jogos e atividade digitais para o ensino-aprendizagem de língua portuguesa aos alunos do ensino fundamental de escolas públicas, bem como a importância pedagógica desses recursos, a metodologia usada pelo corpo docente de língua portuguesa e os resultados alcançados com o público discente. A partir dessa análise, nortear meios diferenciados, aliando as atividades e os conteúdos de língua portuguesa trabalhados em sala de aula, tornando-os mais atraentes e instigadores para os alunos.

Palavras-chave: jogos digitais educativos; ensino-aprendizagem; língua Portuguesa.

ABSTRACT

This article emphasizes the relevance of the digital games and activity in the teach-learning of Portuguese language to the pupils of the basic education of public schools, as well as the pedagogical importance of these resources, the used methodology for the professor of Portuguese language and the gotten practical results with the learning public. The work still understands an analytical-reflexiva boarding and theoretician on the subject. The objective of the study is to analyze the relevance of the educative digital games in the teach-learning of the Portuguese language, and from this, to guide differentiated ways, uniting the activities and the contents of Portuguese language worked in classroom, becoming them attractive and instigadores for the pupils.

Key-words: digital educational games; teaching-learning; portuguese language.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Não há como negarmos que as tecnologias estão cada vez mais presentes, em toda e qualquer esfera em que estamos inseridos. Na esfera educativa, essa podem, podem funcionar como um aliado dos professores, em suas respectivas áreas de atuação, tornando as práticas educativas mais ricas, prazerosas e atrativas aos alunos. Desse modo, torna-se necessário à agregação das ferramentas digitais educativas à prática pedagógica de sala de aula, a fim de despertar o interesse dos alunos pela língua materna.

As diferentes tecnológicas educativas colocam-se como recurso ou mecanismo que auxilia na relação ensino-aprendizagem, diversificando as possibilidades de interação entre aluno e professor. E ainda, oferece aos alunos a oportunidade de colocarem em prática o conteúdo de língua portuguesa vistos em vistas em aula. Onde os conteúdos de língua portuguesa constituído de conceitos, regras e normas, tendo como principio a famosa “decoreba” dos conteúdos de língua portuguesa perderão sua funcionalidade e terão de dar espaço a uma abordagem significativa, interativa e construtiva aos alunos, bem como para o meio em que está inserido.

Os professores de Língua Portuguesa, também devem estar atentos às mudanças em relação ao ensino da língua. A aula de português, como tradicionalmente concebida, não existe mais. Ao invés de estudar Português, os alunos vão aprender através do Português. O Português deve ser usado como instrumento para se aprender história, geografia, literatura, retórica, educação física, química, etc. Isso significa que os alunos precisam saber, na leitura, produzir sentido “levando em conta os recursos lingüísticos presentes [no texto] e percebendo sua inter-relação” e, na escrita, “saber escolher e usar os recursos lingüísticos adequados aos propósitos da interlocução. (Costa,1998,p.2)

Dessa forma, os professores de língua portuguesa têm como “temas de casa elaborar, previamente, as aulas oferecendo, atividades atrativas e desafiadoras aos alunos, a assim, extrair da melhor forma os recursos que o computador pode ofertar. Além disso, cabe ao docente, despertar a criticidade e competência de seus alunos aos elementos inseridos e implícitos na disciplina de língua portuguesa.

O ponto crucial está na maneira como nós professores, de um modo geral ensinamos, tendo como princípio a tentativa de fazer com que o aluno se envolva e se doe de tal forma que ele seja sujeito ativo e construtivo de seu conhecimento.

Torna-se latente uma indagação geradora deste trabalho - Qual seria a melhor forma de usar as tecnologias educativas disponíveis nas aulas de língua portuguesa?

O trabalho desenvolvido com jogos educativos para o ensino-aprendizagem de conceitos e conteúdos gramaticais tem como base não a memorização de regras, todavia representar formas diferenciadas de compartilhar conhecimentos de modo interativo. Para Moran (2006) “O aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa, a pesquisa em grupo, a troca de resultados. A interação bem sucedida aumenta a aprendizagem”

Desse modo, este artigo tem por objetivo demonstrar o uso de atividades e jogos digitais educativos enquanto recurso auxiliar ao ensino e aprendizagem da língua materna de forma interativa, construtiva, significativa e diferenciada aos alunos do ensino fundamental de escolas da rede pública.

O estudo sobre jogos digitais educativos na condição de um recurso ao ensino-aprendizagem da língua portuguesa tem sua relevância, pois visa contribuir de forma teórico e prática à comunidade acadêmica e demais envolvidos. E partir disso, apontar caminho para a agregação desses recursos aos conteúdos e às atividades didáticas de sala de aula, tornando o estudo, ensino e aprendizagem da língua portuguesa mais prazerosa, atrativa, significativa e contextualizada aos alunos.

No que diz respeito às técnicas de pesquisa abordadas, fez-se uso da pesquisa bibliográfica e a análise de disponibilidade e adequação de jogos digitais educativos na sala digital. A bibliografia abordada para sustentar e compor este artigo envolve estudiosos como: AUSUBEL, MORAN, PIVEC, VALENTE, FRANCIOSI, FREIR, entre outros.

Pretende-se com o presente estudo mostrar que as tecnologias inseridas nas escolas públicas na forma de jogos e atividades digitais educativas são recursos riquíssimos e competentes para potencializar o ensino e a aprendizagem de nossa língua materna.

Cabe ressaltar ainda que este artigo é a produção final do curso de pós-graduação em Tecnologias da Informação Aplicadas à Educação – EAD, oferecido pela Universidade Federal de Santa Maria, RS.

2 METODOLOGIA DA PESQUISA

Inicialmente desenvolveu-se um estudo para formar o embasamento teórico referente à disciplina de língua portuguesa relacionado aos jogos e atividades digitais educacionais disponíveis nas salas digitais de escolas da rede pública de Cachoeira do Sul.

Posteriormente, pesquisou-se o que estudiosos da área apresentavam como referencial teórico sobre ensino e aprendizagem; teorias de aprendizagem significativa; definição e caracterização de jogos digitais educativos e sua abordagem construcionista, a utilização de jogos digitais educacionais como ferramenta auxiliar para o ensino e aprendizagem da língua portuguesa.

Num terceiro momento, procurou-se analisar quais seriam os jogos e atividades digitais educativas direcionadas à língua portuguesas, mais adequados e cativantes aos alunos de ensino fundamental. Para tanto foram observadas e analisadas diversos jogos educativos disponíveis no próprio ambiente digital: jogos que contemplassem, conteúdos como: adjetivos, substantivos, artigos, vocabulário, leitura e interpretação, advérbios, provérbios, verbos, estrutura das palavras, semântica, sintaxe, ortografia, acentuação. A partir disso, observaram-se quais seriam os jogos ou atividades seriam mais adequadas a cada série e conteúdos abordados. Foram selecionados jogos como: caça-palavras, palavras cruzadas, jogo da forca, atividades cronometradas e pontuadas, jogo da memória, soletrar, quebra-cabeça, adivinhar, ordenar, bingo, passa a vez, trilhas (com palavras e/ou imagens relacionadas a conteúdos gramaticais, ortográficos e textuais),

Na sequência analisou-se de que modo os jogos digitais educacionais poderiam representar um acréscimo à aprendizagem significativa dos conteúdos gramaticais. Por fim, buscou-se apontar quais estratégias mais adequadas, tendo em vista a pré-disposição do *corpus* quanto à abordagem ensino e aprendizagem da língua materna fazendo uso de atividades e jogos digitais educativos disponíveis.

Por fim elaboraram-se algumas propostas de trabalho com jogos digitais educativos para retomar de forma lúdica e descontraída alguns conteúdos abordados em sala de aula envolvendo alunos das do ensino fundamental

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Aprendizagem Significativa e Jogos Digitais Educativos

Ao lançarmos mão dos jogos educativos enquanto um recurso a mais no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa deve-se levar em conta o entorno significativo dos jogos, dos conteúdos e do conhecimento que perpassa em tal processo de aprendizagem.

Ausubel *et al* (1980) considera o processo de aprendizagem como um processo simples e ao mesmo tempo complexo vivido pelo ser humano: o aprender. E ainda, observa que, a aprendizagem escolar e o ensino têm seu princípio a partir de uma série de variáveis cognitivas e afetivas do aprendiz bem como nas variáveis do exercício de ensinar, como a interação com o meio, marcado e influenciado pela mediação de quem ensina, abrindo vários aspectos relevantes para os processos ensino-aprendizagem.

Quando focamos as variantes cognitivas, emotivas, interativas e construtivas inseridas no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa. Salienta-se que o professor deve lançar mão de recursos atrativos e diferenciados fazendo, então, inicialmente com que o aluno sinta-se motivado e disposto a aprender. Sobre esse aspecto, os jogos e atividades digitais educativas são um importante aliado docente e discente, pois a língua portuguesa é complexa aos alunos o que faz, muitas vezes, com que seu ensino seja visto como difícil e chato. Afinal, quem não gosta de sair da rotina e se divertir? E se pudermos aliar o ensino e aprendizagem com tal metodologia melhor ainda. É desta forma que devemos pensar: podemos trabalhar um conteúdo específico da língua portuguesa, porém auxiliados por atividades e jogos digitais educativos proporcionando leitura, interpretação, análise, exercícios, conceitos, entre outros os relacionado aos conteúdos didáticos da língua.

O professor de língua portuguesa, porém não pode esquecer que os recursos digitais são um recurso a “mais” para o ensino-aprendizagem da língua. E ainda que tais recursos devam contemplar a aprendizagem significativa do aluno, pois implica na aquisição de novos conceitos, condicionados à pré-disposição do aluno para aprender frente a um conceito potencialmente significativo.

3.2 Jogos digitais educativos: O que é isso?

A criação dos jogos educativos digitais tem como princípio potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades embutidas em um jogo de forma divertida e diferenciada. Além disso, o jogo educativo digital pode propiciar ao aluno um ambiente de aprendizagem rico, dinâmico e complexo. Um jogo digital educativo, assim se caracteriza enquanto tal quando tem como princípio e característica a motivação proporcionando o desafio, a fantasia e a curiosidade.

Além disso, os jogos digitais educativos, muitas vezes podem trazer resultados educativos, muitas vezes não previstos inicialmente pelo professor, e que de certa forma, são tão ou mais importantes ou significativos que inicialmente determinados. Os jogos podem oportunizar ao aluno fazer uso da lógica, do raciocínio, de competências e habilidades de uma forma mais atrativa e instigante que se exercitados em atividades comuns e corriqueiras em sala de aula. Um simples jogo pode contemplar várias habilidades e conceitos, produzindo e desenvolvimento de outras habilidades cognitivas latentes no aprendiz

Segundo Negrine (1994, p. 18), o jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem..

Franciosi (1998) coloca que, além das características já abordadas, um jogo educativo digital deve observar alguns requisitos de qualidade didático-pedagógica e de qualidade técnica, tais como: o *requisito de qualidade didático-pedagógica*: objetivos bem definidos, encadeamento lógico do conteúdo, adequação do vocabulário, possibilidade de formação de conceitos, ortografia e gramática corretas, *feedback* apropriado, clareza e concisão dos textos apresentados, possibilidade de acesso direto a diferentes níveis do programa e possibilidade do professor interagir com o sistema, incluindo, excluindo ou alterando o conteúdo proposto; o *requisitos de qualidade técnica*: execução rápida e sem erros, resistência a respostas inadequadas, interface amigável, tempo suficiente de exibição das telas, possibilidade de acesso à ajuda, possibilidade de trabalho interativo, possibilidade de controle do usuário sobre a seqüência de execução do jogo, possibilidade de correção das respostas, possibilidade de sair do sistema a qualquer momento e uso de telas com diagramação seguindo um modelo único de organização.

Desta forma, aliando os jogos digitais educativos no processo educativo há uma ampliação considerável de significados, focando o lúdico, propiciando a construção de conhecimento do aluno, levando em conta seu ritmo de aprendizagem, agregando novas

informações e resgatando o prazer em aprender que é primordial ao processo de ensino-aprendizagem. Sendo que professor e aluno devem se mostrar motivados e receptivos.

Para tanto, alunos e professores devem estar motivados e receptivos para a utilização dos jogos digitais enquanto recurso educacional para atingir seu propósito enquanto objeto de aprendizagem. Os jogos digitais educativos, portanto, têm o objetivo de garantir a motivação, sobretudo em exercícios rotineiros e cansativos de uma determinada disciplina, por exemplo, em língua portuguesa.. Desse modo, os jogos digitais educativos podem representar um recurso no sentido de tornar tais atividades mais agradáveis (EBNER E HOLZINGER, 2007, p.3).

32. Jogos digitais educativos versus Língua Portuguesa

A partir do momento em que as escolas abriram suas portas às tecnologias; a mesma caracterizou-se em um universo de conhecimento para todos os envolvidos no processo educacional.

As utilizações de jogos digitais educacionais visam desenvolver determinadas habilidades e competências nos alunos, por exemplo, habilidade de produção textual, de maneira mais estruturada e consciente, com uso de frases mais elaboradas, organizadas e coerentes, e, conseqüentemente, apresentarão uma comunicação verbal mais aperfeiçoada. Pois serão trabalhados conceitos, conteúdos e classes gramaticais como: substantivo, pronome, adjetivo, verbo, advérbio, numeral, artigo, preposição, conjunção e interjeição, entre outros; sintaxe e sua relação com os termos essenciais, integrantes e acessórios da oração, função de cada classe gramatical e os conceitos de frase e oração, implicitamente, em atividades ditais.

Segundo Ausubel *et al* (1980), aprender gramática é um processo de aprendizagem extenso e gradual, compatível a outras formas de aprendizagem e aquisição significativas. O objetivo dessa aprendizagem é conhecer e incorporar a estrutura da linguagem. O desenvolvimento da linguagem está intimamente ligado ao desenvolvimento mental do ser humano. Para solucionar problemas que a vida nos apresenta, necessitamos de uma certa organização do pensamento, conseguida através da linguagem.

Então, o objetivo geral do aluno constitui-se em elaborar conceitos que envolvem a estrutura da língua portuguesa com mediação verbal e interação do docente, auxiliado pelos jogos digitais educativos que abordem o ensino da língua materna entre outras atividades sugeridas.

O processo de ensino-aprendizagem de conceitos e estruturas da gramática normativa com a mediação de jogos e atividades digitais tem por princípio a aprendizagem significativa da mesma, tornando sua aprendizagem mais agradável e significativa. O resultado disso nada mais é que a aplicação de tais conceitos em situações concretas do dia-a-dia tanto na escrita quanto na oralidade dos alunos.

Na informática educativa, os jogos educacionais, os objetos de aprendizagens entre outros já são por si só materiais significativos e facilitadores da aprendizagem dos alunos enquanto usuários. Conforme a abordagem, esses jogos adotam diferentes modelos e métodos de aprendizagem, como: descoberta imprevista, aprendizagem por descoberta, roteiro guiado, navegação por caminhos hierárquicos e navegação por apresentação seqüenciada de informações, entre outros. Para exemplificar, tomemos dois conteúdos da língua portuguesa: *verbos e ortografia*. Podemos tornar o ensino e por consequência sua aprendizagem bem mais agradável se os professores lançarem mão dos inúmeros recursos digitais disponíveis para trabalhar tais conteúdos gramaticais.

Os professores de Língua Portuguesa, também devem estar atentos às mudanças em relação ao ensino da língua. A aula de português, como tradicionalmente concebida, não existe mais. Ao invés de estudar Português, os alunos vão aprender através do Português. O Português deve ser usado como instrumento para se aprender história, geografia, literatura, retórica, educação física, química, etc. Isso significa que os alunos precisam saber, na leitura, produzir sentido “levando em conta os recursos lingüísticos presentes [no texto] e percebendo sua inter-relação” e, na escrita, “saber escolher e usar os recursos lingüísticos adequados aos propósitos da interlocução. (Costa,1998,p.2)

3.2.2 Abordagem Construtivista em jogos digitais educativos de língua portuguesa

O advento computacional provoca mudanças profundas na educação, não somente pela sua capacidade de comunicação e informação, mas pela visão errônea de ensinar. Segundo Paulo Freire (1999, p. 52) “Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidade para a sua própria produção ou a sua construção.”

O uso dos recursos digitais educativos enriquece ambientes de aprendizagem, pois o aluno interage com os objetos disponíveis nesse ambiente, tendo a oportunidade de construir o seu próprio conhecimento. Dessa forma, concretiza-se a finalidade primordial dos recursos digitais, na forma de atividades e jogos digitais educativos.

Em uma sociedade onde dados e informações são passados velozmente ocorre aí certa falha com o conhecimento. Isso porque o conhecimento depende de dois elementos básicos, a da pré - disposição de aprender e, sobretudo, da interação. Essa última pode ocorrer entre aluno-professor; professor-aluno; aluno-aluno e aluno objeto. Desta forma, aluno-professor-objeto constroem interativamente os conhecimentos.

Cabem, ao professor de língua portuguesa, ao trabalhar com jogos e atividades educativas digitais objetivar suas ações pedagógicas, elaborando e planejando as atividades conforme os objetivos de aprendizagem baseando-se por áreas de conhecimentos, e não isoladas e descontextualizadas. Com isso, possibilita ao aluno condições de desenvolver sua autonomia, instigada pela curiosidade, que o impulsionará a pesquisa e o desenvolvimento de suas habilidades, tornando-os mais competentes no domínio e uso prático da língua portuguesa. Conforme a perspectiva de Paulo Freire (1999, p.65), de um sujeito autônomo e consciente.

As atividades e jogos educativos devem estar centrados não na instrução, mas na construção e utilização dos recursos digitais, isto é, facilitadoras no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando novas formas de promover a construção do conhecimento.

Segundo Valente (1993) "o computador deve ser utilizado como um catalisador de uma mudança do paradigma educacional. Um novo paradigma que promove a aprendizagem ao invés do ensino...".

Ainda sobre esse enfoque, Pivec (2007), afirma que computadores e, mais tarde, a hipermídia poderia ser usado como uma ferramenta para a aprendizagem cognitiva, como o resultado do quadro ou ambiente que promove a aprendizagem, e não como resultado de ensino.

4. CONTRIBUIÇÃO: PROPOSTA DE TRABALHO:

Nas próximas páginas serão apresentadas algumas contribuições, isto é, algumas propostas de trabalho com jogos digitais educativos direcionados à língua portuguesa. Cabe destacar que as propostas de trabalho foram dispostas em linhas gerais, destacando as séries conteúdos e objetivo geral de cada atividade proposta. e ainda, pelo fato de tais atividades práticas terem sido executadas com alunos do ensino fundamental, ao longo do corrente ano letivo, os jogos ilustrados não apresentaram problemas quanto a ergonomia.

A Figura 1 apresenta uma atividade adequada a alunos de 5ª série do ensino fundamental. Seu objetivo é despertar o raciocínio e atenção dos alunos. a partir de dessa atividade, pode-se explorar outros itens da língua portuguesa. A atividade se mostra bastante simples e com instruções bem claras e definidas.

The screenshot shows a web browser window with the title "Laços de Família - Os Graus de Parentesco III - Mozilla Firefox". The address bar shows the URL "http://ludotech.eu/blog/ficheiros/parentesco03.htm". The page content is as follows:

Laços de Família - Os Graus de Parentesco III
Vinte e duas palavras que exprimem graus de parentesco.

Escreve nos espaços em branco as palavras que representam os graus de parentesco adequados.
Quando tiveres escrito todas as palavras necessárias, clica em "Verificar" para veres se deste as respostas correctas.
O símbolo [?] significa que essa palavra tem uma pista, mas ao pedir a pista perdes alguns pontos...

Árvore Genealógica
Uma *árvore genealógica* é um esquema em forma de árvore que representa as ramificações e relações de uma família.

The genealogical tree diagram shows the following structure:

- Root: Manuel and Maria (connected by a marriage symbol).
- Level 1: António and Francisca (children of Manuel and Maria).
- Level 2: Rosa, Miguel, Luísa, and José (children of António and Francisca).
- Level 3: David, Sofia, and Carlos (children of Miguel and Luísa).

Na árvore acima, as alianças representam o casamento (entre o elemento da direita e o da esquerda), as setas indicam um descendente (filho) resultante desse casamento.

A família Rodrigues é grande...
O Manuel é [] da Maria e [] do António.
A Maria é [] do António e [] da Francisca.
O Manuel é [] do David, da Sofia e do Carlos.
A Maria é a [] dos três.
A Francisca é [] do Manuel e da Maria, e [?] do António.
O António é [] do Carlos. A Francisca é [] do David.
A Luísa é [] do Miguel, e [] do José.
O José é [] do António e da Francisca.
O Miguel é [] do Manuel e da Maria e [] do José.
A Luísa é [] da Rosa e [] do Manuel e da Maria.
O David e o Carlos são []. A Sofia é [] do Carlos.
A Sofia é [] do Manuel e da Maria; é [] do David.
O David e o Carlos são [] do Manuel e da Maria.

Figura 1: Tela inicial de um jogo sobre graus de parentesco.

Jogo disponível em: <http://ludotech.eu/blog/ficheiros/parentesco03.htm>

A figura 2 apresenta uma trilha ortografia, cuja seu objetivo é sanar dificuldades ortográficas de alunos de 5ª séries do ensino fundamental. Além da página inicial o jogo apresenta uma série de cinco jogos similares sobre ortografia.



Figura 2: Trilha ortográfica

O jogo está disponível em: www.colegiodasirmas.com.br/jogos_educativos.htm

A Figura 3 apresenta uma atividade disponível no ambiente com o propósito de retomar conteúdos de língua portuguesa a alunos de 6ª série de forma lúdica e descontraída. Essa atividade se apresenta bastante completa, pois contempla vários itens da língua portuguesa, como adjetivos, verbos, substantivos, nomes próprios entre outros. O jogo pode ser jogado por até seis participantes.

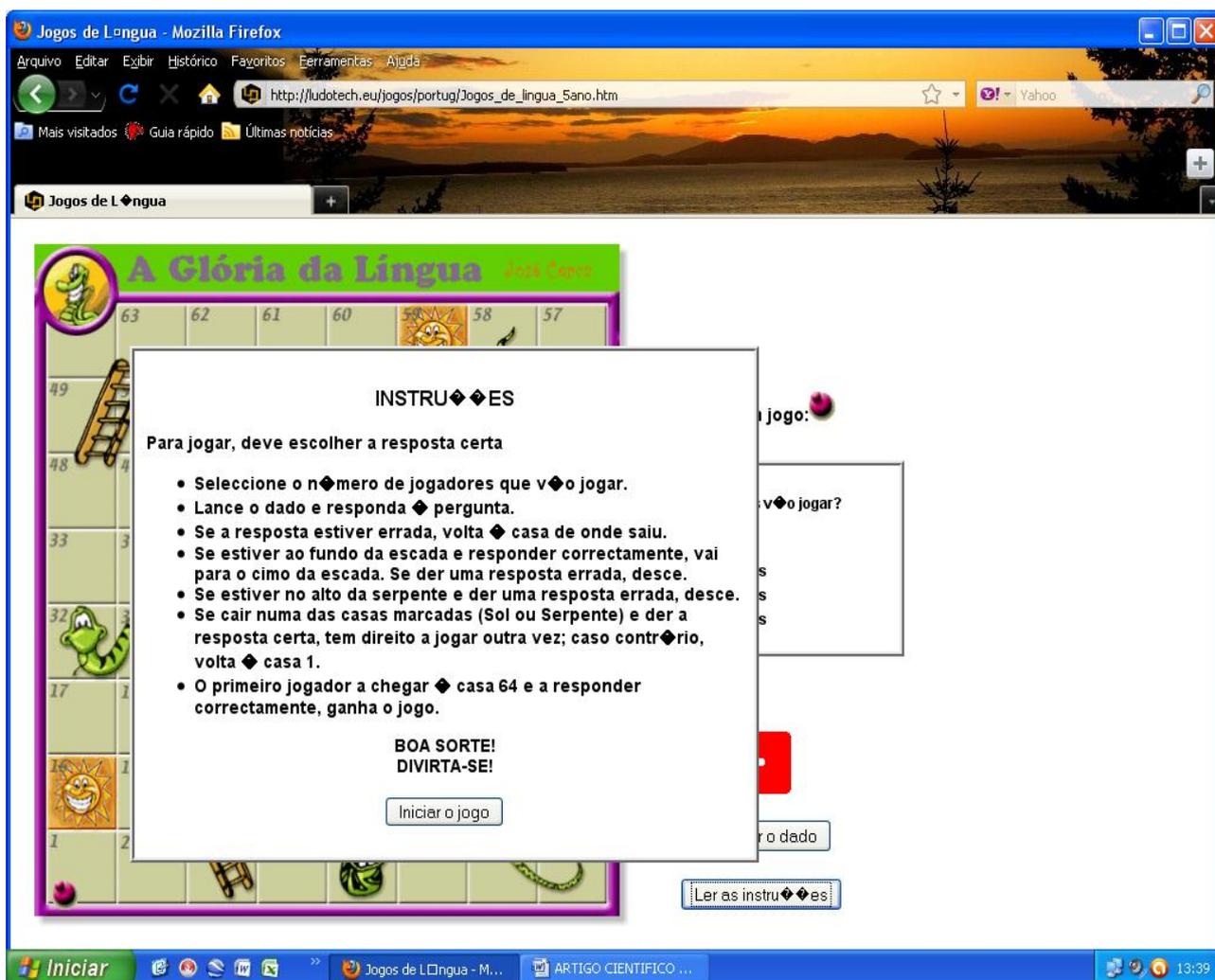


Figura 3: Tela inicial de um jogo interativo sobre adjetivos, substantivos e verbo.
Jogo disponível em: http://ludotech.eu/jogos/portug/Jogos_de_lingua_5ano.htm

A Figura 4 apresenta a tela inicial de um *software* educacional. Este *software* apresenta um ambiente lúdico, contendo inúmeras atividades relacionadas à Reforma ortográfica. Este *software* foi desenvolvido para alunos das séries finais do ensino fundamental (7ª e 8ª séries). FMU, em parceria com a Retoque Comunicação e o LivroClip, apresenta o Game da Reforma Ortográfica, uma maneira interativa e divertida de aprender ortografia.

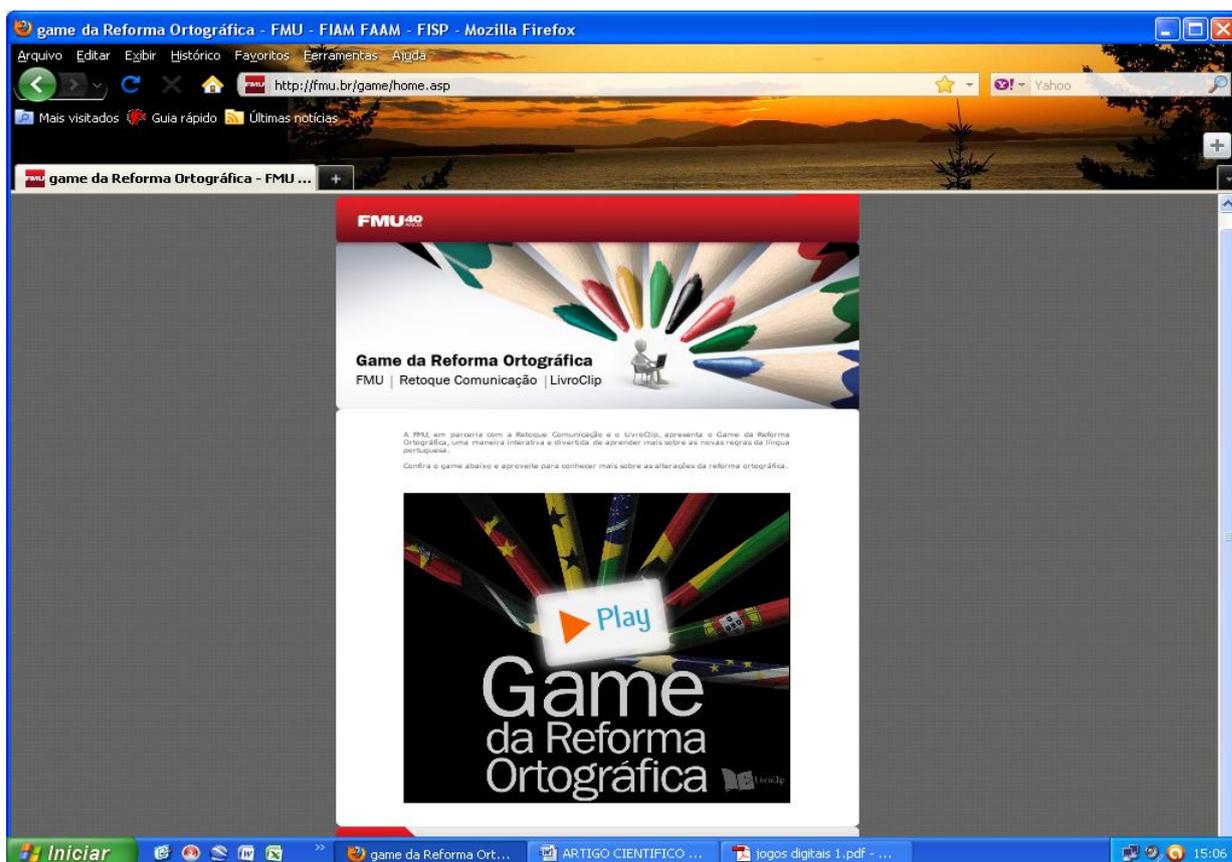


Figura 4: Tela inicial de um jogo interativo sobre a Reforma Ortográfica

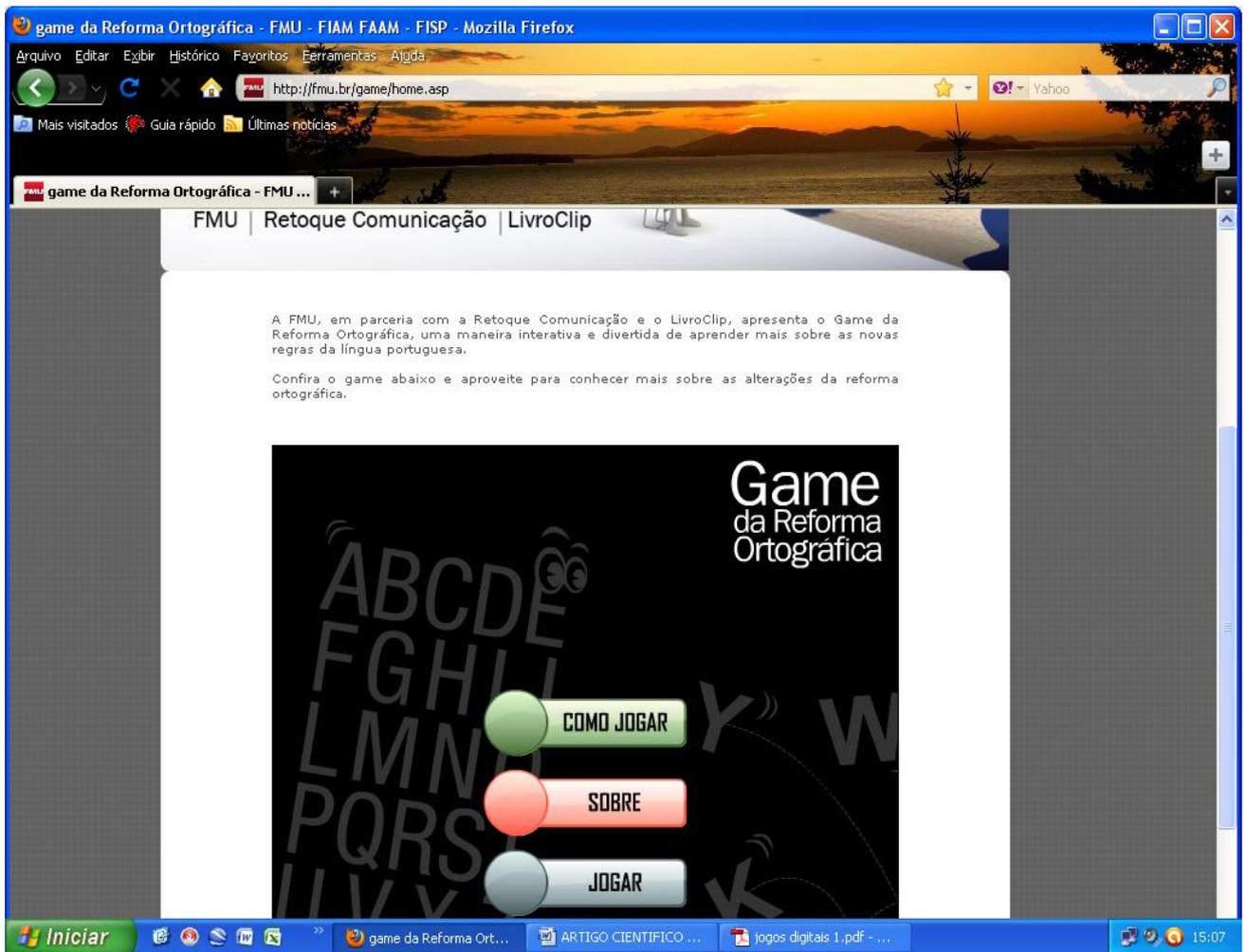


Figura5: Tela 2 do jogo da figura 4 com instruções do jogo interativo.
O jogo das figuras 4 e 5 está disponível em <http://fmu.br/game/home.asp>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos educativos digitais enquanto recurso que potencializam o ensino-aprendizagem da língua portuguesa. Além disso, pelo simples fato de proporcionar uma atividade que envolve atividades lúdicas, como o ato de jogar, implicitamente despertar nos alunos habilidades, competências, informações, conhecimento e até mesmo o espírito esportivo, sendo que todos estes elementos encontram-se embutidos na forma de um jogo. E ainda, os jogos e atividades digitais educacionais são ferramentas importantíssimas do ponto de vista motivador para o processo de ensino-aprendizagem.

Deste modo, ao agregarmos os jogos digitais no processo educativo estamos ampliando informações e, sobretudo, resgatando o prazer do aluno em aprender que é primordial para o processo de ensino-aprendizagem, não somente da língua portuguesa, mas das demais áreas do conhecimento.

6. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

AUSUBEL D, NOVAK JD, HANESIAN H. (1980). **Psicologia educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana.

AUSUBEL, David. (2003). **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Tradução: Lígia Teopisto. Lisboa: Plátano Edições Técnicas.

EBNER, Martin e HOLZINGER, Andréas. (2007) **Successful implementation of usercentered game based learning in higher education: An example from civil engineering**. In: Revista Computers & Education, nº 49.

FREIRE, Paulo (1999). **Pedagogia da autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

MAMEDE-NEVES, Maria Aparecida Campos. & DUARTE, Rosalia. **O Contexto dos Novos Recursos Tecnológicos de Informação e Comunicação e a Escola**. Educ. Soc., Campinas, vol. 29, n. 104 - Especial, p. 769-789, out. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0729104.pdf>

MORAN, J.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2001.

MOREIRA, M. A. (1999) **Aprendizagem significativa e suas implicações em sala de aula**. Brasília, Editora da UnB.

MOREIRA, M. A. (1999) **Aprendizagem significativa e suas implicações em sala de aula**. Brasília, Editora da UnB.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: simbolismo e jogo**. Porto Alegre: PRODIL, 1994. v. 1.

NOVAK, J. D. e GOWIN, D. Bob. (1996) **Aprender a aprender**. Tad. Carla Valadares. Lisboa: Plátano Edições Técnicas.

PIVEC, Maja. (2007) **Play and learn: potentials of game-based Learning**. In.: Revista British Journal of Educational Technology Vol 38 N° 3.

VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: UNICAMP, 1993.