

OS JOGOS EDUCACIONAIS COMO FERRAMENTA NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA¹

Franciane Escobar Schuck²
Frankiele Oesterreich³

RESUMO

Este artigo procura analisar, através de alguns resultados teóricos, a maneira como os jogos educacionais podem interferir de maneira positiva nas aulas de Língua Portuguesa. O objetivo é introduzir os jogos educativos presentes na Internet como ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa configurou-se em um estudo exploratório, a partir do qual se conheceu a utilização dos jogos da internet no ensino de Língua Portuguesa, verificando a forma como esses jogos auxiliam, facilitando o ensino. Utilizou-se como metodologia uma análise de fichas de coleta de dados, que serviram para acompanhar a evolução da turma em relação às aulas de Língua Portuguesa através da introdução dos jogos *online*. Os resultados apontaram para um avanço no aprendizado dos casos analisados.

Palavras-chave: jogos educacionais; Língua Portuguesa; internet

¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal de Santa Maria – Curso de Pós Graduação/ Especialização em Mídias na Educação.

² Professora de Língua Portuguesa, cursista do Curso de Pós Graduação/ Especialização em Mídias na Educação.

³ Professora orientadora de estudos.

ABSTRACT:

This article seeks to examine, through some theoretical results, how educational games can interfere positively in Portuguese classes. The goal is to introduce educational games present on the Internet as a tool for teaching-learning. The survey was configured in an exploratory study, from which met the use of internet gaming in teaching Portuguese, verifying how these games help facilitating teaching. The methodology has undergone a review of the literature, as well as an analysis of records of data collection, which served to monitor the progress of the class in relation to Portuguese classes through the introduction of online gaming. The results showed an improvement in the learning of the cases analyzed.

Keywords: educational games; Portuguese Language; internet

1. INTRODUÇÃO

Nos anos finais do Ensino Fundamental tem-se percebido grandes dificuldades de aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa. Percebe-se que erros de ortografia, bem como falhas em aspectos constitutivos dos textos, o uso dos sinais de pontuação, na sequenciação e na coerência são comuns nas produções textuais dos jovens, principalmente daqueles que estão inseridos em um ambiente rural. Além disso, muitos jovens demonstram não gostar de estudar a disciplina em questão, considerando as regras e conteúdos muitas vezes monótonos. Sendo assim, faz-se necessário um trabalho diferenciado com estes alunos de forma a procurar reverter ou minorar essa situação.

A presente pesquisa busca responder as seguintes questões: Qual a contribuição dos jogos educacionais para a melhoria do ensino de Língua Portuguesa? Que habilidades/competências poderão ser desenvolvidas, a partir da utilização dos jogos nas aulas de Língua Portuguesa? Que possíveis mudanças ocorrerão no desempenho dos alunos, a partir da introdução desses jogos nas aulas de Língua Portuguesa?

O público alvo a que se destina essa pesquisa são alunos de um sétimo ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Sagrado Coração de Jesus, localizada na zona rural de Cachoeira do Sul, escola onde leciono como professora de Língua Portuguesa. Esta pesquisa fez parte do programa da disciplina, no segundo trimestre da disciplina de Língua Portuguesa, durante os meses de junho, julho e agosto do ano de 2013. Ao introduzir o uso dos jogos educacionais nas aulas de Língua Portuguesa, teve-se a intenção de auxiliar o aprendizado dessa disciplina, de forma lúdica e significativa. Buscou-se averiguar se os jogos educacionais *online* realmente favorecem no aprendizado, ao mesmo tempo, fazendo a inserção dos alunos provindos de um ambiente rural no meio tecnológico. Torna-se importante, ao escolher os jogos utilizados durante a pesquisa, observar a questão da faixa etária a que eles se destinam, sempre levando em consideração o nível de aprendizado e os interesses da turma.

É importante ressaltar também que através de atividades lúdicas, como o uso de jogos educacionais *online*, o aprendizado pode tornar-se mais atraente, sendo que a maioria do público-alvo desta pesquisa não tem comumente acesso às tecnologias, como o uso da plataforma de jogos educacionais da *internet*.

A metodologia utilizada para chegar aos resultados deste trabalho passou primeiramente pela seleção de sites educativos que continham jogos na área de Língua Portuguesa. Além disso, foram aplicadas fichas individuais e coletivas de coleta de dados e de acompanhamento das atividades juntamente com os alunos. Estas fichas foram aplicadas na turma de sétimo ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Sagrado Coração de Jesus, turma esta que apresentava dificuldades no aprendizado da Língua Portuguesa. As fichas continham questões que sondaram a relação dos alunos com a disciplina em questão. Também foram utilizadas, para fins de observação e acompanhamento das atividades, fichas individuais preenchidas pela professora enquanto os alunos trabalhavam com os jogos presentes nos sites selecionados.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Ensino de Língua Portuguesa

Nos últimos anos, o ensino de Língua Portuguesa nas escolas tem sofrido crescentes modificações. Essas mudanças se dão pelo avanço do uso das tecnologias, bem como pelo perfil de alunos que existe hoje em dia: jovens ativos e sedentos por informação. Convém destacar também que a informação está por toda a parte, sendo que o desenvolvimento das tecnologias e sua introdução no ambiente escolar é uma realidade que deve ser observada pelos educadores para que consigam, de fato, alcançar o objetivo da aprendizagem. De acordo com Fonseca (2012):

É um desafio muito grande para o professor da atualidade, estabelecer conexões entre Educação e Tecnologias em seu locus de trabalho. O papel desse profissional na atual conjuntura deve ser o de formar não apenas profissionais com conhecimentos em matérias específicas e sim seres humanos capazes, seguros, aptos para pesquisar, questionar, viver em grupo, em suma, para o exercício pleno da cidadania. (FONSECA, 2012, p.2)

No mundo atual, com tantas transformações, percebe-se a necessidade de modificar a nossa visão de ensinar e aprender, ficando claro que é necessário estar abertos a novas formas de trabalho em sala de aula, deixando de lado “aulas meramente expositivas” e incluindo atividades lúdicas como os jogos.

Observa-se que os jovens apresentam dificuldades em relação à escrita de textos, principalmente no que se refere à questão ortográfica. Diante de estudos de especialistas no assunto, como Piaget (1978), em seu livro “A invenção do símbolo pela criança”, verifica-se que o uso dos jogos pedagógicos é um excelente recurso que o professor pode se utilizar no processo ensino aprendizagem, pois eles contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social do educando.

De acordo com Almeida (2012), ao se utilizar atividades diferenciadas como os jogos, estarão despertando os alunos para atividades até então adormecidas, como atividades de leitura, de produção de textos e de reflexão sobre os usos da escrita (ortografia). Além disso, segundo a mesma autora, através da implementação dos jogos nas aulas de Língua Portuguesa, os alunos tornam-se mais interessados e motivados, apresentando também melhorias no relacionamento, sendo que a maioria desses jogos requer um trabalho em equipe.

O Ensino da Língua Portuguesa, para ser efetivamente válido precisa partir de um ambiente agradável, lúdico, prazeroso, colaborando para uma aprendizagem mais ativa e

atraente para o aluno. Além disso, faz-se necessário que possibilite, através de jogos, situações de discussão e troca entre alunos e professores.

2.2. A informática como ferramenta nas aulas de Língua Portuguesa

Nos dias atuais, o uso do computador, através de sua plataforma de jogos, tornou-se indispensável no processo de ensino-aprendizagem de qualquer disciplina, sendo comum encontrá-los em salas de informática das escolas públicas do país. É fato que, em grande parte das escolas privadas, os alunos levam seus computadores para as salas de aula e nele trabalham grande parte do tempo. No entanto, muitos professores sentem dificuldade em inserir adequadamente essa ferramenta em prol do aprendizado de seus alunos.

Com as mudanças que vêm ocorrendo rapidamente em nossa sociedade, é extremamente importante deixar de lado aulas tradicionais meramente expositivas, transformando-as em uma aprendizagem significativa e atrativa. Com o uso adequado dos jogos essas mudanças são possíveis.

A inserção da informática e das tecnologias na esfera educacional é uma necessidade, porém, esse processo é lento e precisa de planejamento e de objetivos claros. Para que a aprendizagem ocorra de fato, faz-se necessário que as aulas sejam significativas para os educandos, e a introdução dos jogos nas aulas não poderá acontecer de maneira solta, sem relação alguma com os conteúdos e objetivos de ensino. Torna-se importante que os recursos tecnológicos possam acrescentar novas maneiras de aprendizagem relativas aos conteúdos que estão sendo trabalhados em aula.

Sobre a introdução da informática e das tecnologias no processo ensino-aprendizagem, Moran (2000) afirma que:

Ensinar com as novas mídias será uma revolução, se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário conseguirá dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. (MORAN, 2000, p. 4).

Dessa forma, o educador de Língua Portuguesa precisa compreender que existem inúmeras possibilidades de opções metodológicas e que as ferramentas que as tecnologias

dispõem constituem uma opção a mais na sua trajetória pedagógica. O ensino e a reflexão sobre a língua ficará muito mais próximo e acessível aos educandos se utilizarmos recursos tecnológicos em nossas aulas. Através de atividades lúdicas, como o acesso a *sites* educativos e jogos educacionais *online*, pesquisas na *internet*, dentre outras opções que a informática nos proporciona, o aprendizado torna-se muito mais atrativo, significativo e próximo da realidade dos alunos.

Na esfera educacional, existem dois tipos de opiniões acerca do uso dos computadores. Enquanto alguns defendem o uso como forma de incrementar suas aulas, outros ainda demonstram dificuldades em aceitar a introdução dessa ferramenta em sala de aula. Sobre esta questão, Cox (2008) aponta que:

Há aqueles que atribuem às máquinas de processamento o papel “mágico” de salvadoras da educação e há os que acreditam que a inserção delas nas salas de aula mecanizará os alunos, desempregará os professores e desvirtuará os efeitos do processo ensino-aprendizagem. (COX, 2008, p. 10).

A plataforma de jogos, inserido no processo ensino-aprendizagem, caracteriza-se por ser um recurso, uma nova ferramenta à disposição dos interesses de professores e alunos. Porém, não podemos considerar esta ferramenta como algo “mágico”. O professor precisa inseri-lo em sua prática pedagógica de forma crítica e não apenas como algo usado para otimizar o tempo em sala de aula. Sobre essa questão, Cox (2008) afirma que:

Faz-se necessária uma crítica acurada quanto ao uso dos computadores no ambiente escolar, ou fora desse, para que seja possível aproveitar o melhor dessas máquinas sem incorrer no vultoso erro de subestimá-las, desperdiçando recursos ou atribuindo-lhes papéis miraculosos, superestimando-as. Faz-se necessário, portanto, pesquisar. (COX, 2008, p.11).

Percebe-se o quão necessário se faz que a educação fuja das ações estáticas, tradicionais e maçantes, transformando-se em uma ação dinâmica, envolvente, propiciadora de discussões. Além disso, a educação escolar deve promover situações e atitudes que tornem o descobrir uma atividade presente e constante no viver de todos os aprendizes.

2.3. O aprendizado através de jogos

A utilização de jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem deve sempre levar em consideração o crescimento do indivíduo na aprendizagem e não necessariamente precisa estar dentro de uma competição onde existam ganhadores e perdedores. Antunes (2003) considera o jogo como sendo um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga.

Segundo Antunes (2003), o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo o que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real. Além disso, o jogo caracteriza-se por ser toda e qualquer atividade que impõe desafios.

Segundo Huizinga (*apud* MORATORI, 2003), as características fundamentais do jogo são:

ser uma atividade livre; não ser vida "corrente" nem vida "real", mas antes possibilitar uma evasão para uma esfera temporária de atividade com orientação própria; ser "jogado até o fim" dentro de certos limites de tempo e espaço, possuindo um caminho e um sentido próprios; criar ordem e ser a ordem, uma vez que quando há a menor desobediência a esta, o jogo acaba. Todo jogador deve respeitar e observar as regras, caso contrário ele é excluído do jogo (apreensão das noções de limites); permitir repetir tantas vezes quantas forem necessárias, dando assim oportunidade, em qualquer instante, de análise de resultados; ser permanentemente dinâmico.
(HUZINGA *apud* MORATORI,2003)

Ao se trabalhar com jogos em sala de aula, é necessário um rigor na escolha e análise dos mesmos. Para que a sua utilização seja eficaz, é importante que estejam associados aos conteúdos e aos objetivos da aprendizagem.

Para Piaget (1978), o jogo é uma atividade preparatória útil ao desenvolvimento físico do organismo. O indivíduo que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, sua curiosidade em estar experimentando, além de seus valores sociais.

Pode-se afirmar que os jogos desenvolvem habilidades de comportamento, pois através deles é possível criar situações para que os participantes aprendam a trabalhar em grupo, desenvolvam criatividade, bom humor, imaginação, e capacidade de adaptação a diferentes ambientes. Tais habilidades são muito importantes e caracterizam o homem competente para bem viver em sociedade.

Como afirma Piaget (*apud* ALMEIDA, 2003, p.25), o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e a atividade construtiva do indivíduo.

Segundo o escritor:

Os métodos de educação das crianças exigem que se forneça um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que sem isso permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, Jean *apud* ALMEIDA, Paulo Nunes, 2003, p. 25)

Sendo assim, os jogos devem ser adaptados às necessidades dos educandos e sua faixa etária, a fim de que possam servir de suporte para o processo de ensino aprendizagem.

Piaget (1978) ainda afirma que os jogos não são apenas para fins de entretenimento, mas também contribuem para o desenvolvimento intelectual, físico e mental dos indivíduos, fazendo com que os mesmos assimilem o que percebem da realidade. Ainda Piaget (1978) conclui que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que facilita o desenvolvimento da criatividade, autonomia e iniciativa dos aprendizes.

Na teoria do autor, os jogos são classificados em três estruturas quanto ao aspecto da evolução do indivíduo: exercício, simbólico e regras. A primeira tem como finalidade a satisfação, na segunda o indivíduo começa a utilizar a simbologia e na última desenvolve a delimitação do espaço e tempo.

Para Tezani, (2004), o lúdico permite a exploração do indivíduo entre seu corpo e espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade e cria condições mentais para resolver problemáticas mais complexas. Além disso, ao propiciar situações lúdicas em sua sala de aula, o professor também facilitará a troca entre educandos e educador, poderá ficar mais próximo do aluno e perceber, de maneira mais clara, as dificuldades e avanços do mesmo em relação à sua disciplina.

Dessa forma, as atividades lúdicas resgatam o gosto pelo aprender, pois ocasionam momentos de afetividade entre o indivíduo e o aprender, tornando a aprendizagem formal mais prazerosa.

Tezani (2004) ressalta que a relação entre alunos e educadores deve ser verdadeira, com trocas de experiências e opiniões, em prol de preservar um clima harmonioso para a

socialização do conhecimento, onde a sala de aula seja um ambiente de confiança, liberdade com limites, de conteúdos interdisciplinares, de inclusão, de aceitação do novo e de afetividade.

O ato de brincar e jogar torna o indivíduo capaz de pensar, imaginar, interpretar e criar, aspectos estes, que propiciam autonomia, iniciativa, concentração e análise crítica para levantar hipóteses acerca dos fatos, bem como nos ensinam a respeitar regras e vivenciar conflitos competitivos.

Dallabona e Mendes (2004) indicam que a educação mediante atividades lúdicas demanda o ato consciente e planejado para resgatar a satisfação e o interesse do aluno. Para tanto, o educador deve repensar sua prática pedagógica, visando inserir atitudes que prezem pela reconstrução do pensamento e da maneira de perceber e compreender o conhecimento, cabendo ao profissional, o compromisso de modificação e transformação, por meio da interação com os alunos.

As referidas autoras apontam que o lúdico serve como um meio pedagógico que envolve o aluno nas tarefas da sala de aula, também acrescenta que o educador deve ter em mente os objetivos em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem. Ressaltam que a ludicidade aplicada e compreendida em sua totalidade agrega resultados positivos no ensino quanto à qualificação, à formação crítica, à definição de valores e aos relacionamentos interpessoais, (Dallabona e Mendes, 2004). Dessa forma, pode-se concluir que os jogos não podem ser inseridos no cotidiano da escola apenas como uma atividade para ocupar o tempo. Precisa-se de objetivos claros e bem definidos ao se utilizar os jogos no processo educativo, de forma a contribuir no aprendizado dos conteúdos de qualquer disciplina.

Por fim, Tezani (2004) expõe que as atividades lúdicas como os jogos provocam espontaneidade, uma vez que o indivíduo sente-se à vontade para explorar o ambiente, aventurar-se e enfrentar os desafios com foco em alcançar os resultados propostos. A partir de então, percebe-se um aluno ativo, participativo e autoconfiante.

3. MÉTODO

A pesquisa configurou-se em um estudo exploratório, a partir do qual se pretendeu conhecer a realidade dos alunos em relação à utilização dos jogos da *internet* no ensino de

Língua Portuguesa para, a partir daí, analisar de que forma esses jogos auxiliaram e atuaram como ferramenta nas aulas, facilitando o ensino.

A análise aconteceu através da realização de atividades lúdicas, da observação e do registro das atividades desenvolvidas com a turma escolhida (uma turma de sétimo ano). Também foram aplicadas fichas de coleta de dados com a turma (Anexo I), uma no início das atividades e outra ao final. Essas fichas tiveram o objetivo de verificar o nível de interesse da turma em relação ao aprendizado com o uso de jogos educacionais *online*.

Primeiramente, foram selecionados *sites* de jogos *online* de acordo com os conteúdos e habilidades desenvolvidas com a turma em questão. Como sugestões de *sites* e assuntos, foram disponibilizados os seguintes:

- www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa;
- www.atividadeseducativas.com.br/index.php?lista=portugu%EAs;
- <http://educarparacrescer.abril.com.br/100-erros>;
- <http://www.soportugues.com.br/secoes/jogos.php#>.

Os alunos tiveram uma aula de quarenta e cinco minutos por semana para acessarem aos jogos e realizarem as tarefas propostas em grupos de, no máximo, três componentes.

Todas as tarefas foram monitoradas pela professora de Língua Portuguesa e avaliadas através da observação e registro do desempenho dos alunos na utilização dos jogos. Como instrumento de avaliação foram utilizadas as fichas de coletas de dados acima mencionadas e também uma ficha individual (Anexo II), onde a professora pode fazer as anotações pertinentes sobre o desempenho de cada aluno no momento da utilização dos jogos e durante as aulas convencionais de Língua Portuguesa. Essa ficha avaliativa apresentou questões como: grau de interesse dos alunos pelos jogos, capacidade de trabalhar em grupo, autonomia, melhoria na escrita, motivação, interesse nas aulas de Língua Portuguesa. Cada item tinha as seguintes opções: muito bom, bom, regular.

Os jogos foram aplicados da seguinte forma: após trabalhar-se com os conteúdos em sala de aula, através de aulas expositivas e realização de exercícios, os alunos tinham a oportunidade de acessar aos *sites* escolhidos pela professora, uma vez por semana. Durante esta aula de quarenta e cinco minutos, os alunos realizavam as atividades presentes nos *sites*, que estavam sempre relacionadas aos conteúdos presentes na grade curricular da disciplina de

Língua Portuguesa. Abaixo, seguem algumas das atividades realizadas através dos *sites* escolhidos:

- *Site:* <http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/>

Principais jogos utilizados: “Chuva de pronomes” – onde os alunos deveriam completar as frases com os pronomes adequados; “Encanamento textual” – os alunos deveriam completar o texto com a conexão correta; “Por uma vírgula” – após analisar a mensagem que as frases dadas pretendiam transmitir, os alunos deveriam pontuar as mesmas de acordo com o sentido de cada uma delas.

- *Site:* www.atividadeseducativas.com.br/index.php?lista=portugu%EAs

Principais jogos utilizados: “Jogo dos significados” – onde os participantes tinham que associar cada palavra ao seu verdadeiro significado, podendo fazer uso do dicionário; “Desmanche” e “Dr Franz e as palavras”- jogos da força onde os alunos deveriam encaixar letras do alfabeto para encontrar as palavras misteriosas.

- *Site:* <http://educarparacrescer.abril.com.br/100-erros>

Principais jogos utilizados: “Sem erros de Português” – jogo onde eram apresentados aos alunos os cem erros mais comuns na Língua Portuguesa, sendo que os mesmos deveriam selecionar a opção correta quanto à ortografia e concordância das orações apresentadas; “Jogo das palavras” – onde os participantes poderiam treinar as principais regras de grafia da Língua Portuguesa.

- *Site:* <http://www.soportugues.com.br/secoes/jogos.php#>

Principais jogos utilizados: “Jogo dos substantivos” – jogo cujo objetivo era testar os conhecimentos dos alunos quanto à classificação dos substantivos; “Jogo dos advérbios” – Os alunos deveriam classificar os advérbios apresentados conforme seus usos: modo, tempo, lugar, etc. “Separe em sílabas” – os jogadores deveriam separar corretamente as sílabas das palavras apresentadas; “Descubra as erradas” – jogo onde os participantes tinham como tarefa descobrir quais palavras estava correta quanto à ortografia.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta pesquisa buscou responder as seguintes questões: Qual a contribuição dos jogos educacionais para a melhoria das aulas de Língua Portuguesa? Que habilidades/competências poderão ser desenvolvidas, a partir da utilização dos jogos nas aulas de Língua Portuguesa? Que possíveis mudanças ocorreram no desempenho dos alunos, a partir da introdução desses jogos nas aulas de Língua Portuguesa?

Ao analisar as fichas de coleta de dados da turma escolhida como alvo desta pesquisa pôde-se perceber que, antes da introdução dos jogos na rotina das aulas de Língua Portuguesa, a maioria dos alunos demonstrava dificuldades na aprendizagem do conteúdo. Entretanto, ao final do trabalho com os jogos educacionais *online*, pôde-se observar uma melhoria no que se refere à aprendizagem dos conteúdos da grade curricular de Língua Portuguesa, sendo que os alunos apresentaram respostas favoráveis quanto ao uso dessa nova metodologia.

Além disso, ao serem perguntados sobre o que gostariam de acrescentar nas aulas de Língua Portuguesa, todos demonstraram entusiasmo em atividades grupais e com o uso da *internet*.

Ao ser indagado sobre as melhorias que a utilização de jogos traria para as aulas, grande parte dos entrevistados respondeu que, através de atividades como os jogos, torna-se mais fácil e divertido de aprender, melhorando a escrita e a atenção. Os resultados apontam para essas melhorias, sendo que os alunos apresentaram um grande crescimento em relação às habilidades desenvolvidas nas aulas, principalmente no que se refere à produção escrita. Este crescimento certamente se dá pelo fato de ter transformado as aulas de Língua Portuguesa em aulas mais dinâmicas e significativas.

Com a introdução dos jogos educacionais *online* uma vez por semana na rotina da turma em questão, desenvolveram-se habilidades como a capacidade de trabalhar em grupos, a melhoria na escrita de palavras e textos, a atenção, além da motivação, sendo que os alunos demonstraram mais entusiasmo ao participarem das aulas.

Alguns alunos, no início das atividades dos *sites* escolhidos, demonstraram certo receio em trabalhar com o computador, porém, com o tempo foram demonstrando maior destreza e autonomia, pois já estavam familiarizados com esse recurso tecnológico.

Certamente os conteúdos trabalhados em sala de aula tornaram-se mais significativos após trabalhar-se com os jogos, pois os alunos puderam acrescentar a prática à teoria.

Portanto, com base nas informações coletadas e na análise das atividades realizadas, confirmou-se que a introdução de mídias no processo ensino-aprendizagem, mais especificamente os jogos educacionais *online*, trouxe benefícios para o aprendizado da disciplina de Língua Portuguesa.

É importante destacar que através de atividades lúdicas, como o uso de jogos educacionais *online*, o aprendizado torna-se mais atraente, sendo que a maioria do público-alvo desta pesquisa não tinha comumente acesso às tecnologias, como o uso do computador e da *internet*. Além disso, foi necessário escolher *sites* apropriados para a faixa etária dos alunos, de maneira que os jogos fossem do interesse dos mesmos.

Outro aspecto relevante foi a questão do planejamento. Um trabalho eficaz com a utilização de jogos somente se deu através de um planejamento com objetivos claros. Os jogos trabalhados estavam sempre de acordo com o que estava sendo trabalhado em aula, facilitando o aprendizado de forma lúdica e dinâmica. Nessa perspectiva, pode-se concluir que a prática está de acordo com a teoria, o que comprovam resultados satisfatórios.

5. CONCLUSÃO

O objetivo inicial que desencadeou esta pesquisa era o de averiguar se os jogos educacionais *online* realmente favorecem no aprendizado da Língua Portuguesa e, ao mesmo tempo, promover a inserção dos alunos provindos de um ambiente rural no meio tecnológico.

O público a que se destinou esta pesquisa foram alunos de um sétimo ano de uma escola municipal localizada na zona rural de Cachoeira do Sul. A turma em questão não possuía comumente acesso às tecnologias, mais especificamente, aos jogos educacionais *online*. Além disso, a turma caracterizava-se por ser heterogênea e, em virtude disso, antes da introdução dos jogos, a distribuição realizada pelos próprios alunos dava-se por níveis de aprendizagem. Após a utilização dos jogos nas aulas de Língua Portuguesa, essa realidade modificou-se, sendo que o grupo tornou-se mais unido, através das atividades cooperativas proporcionadas pelos jogos educacionais *online*.

Os resultados apontaram para melhorias no aprendizado, sendo que as aulas tornaram-se mais interessantes e dinâmicas. Os alunos demonstraram maior entusiasmo em participar

das aulas e o trabalho em grupos favoreceu o bom relacionamento e o espírito de equipe da turma.

A metodologia utilizada passou primeiramente pela seleção de *sites* que continham jogos relacionados aos conteúdos trabalhados na disciplina de Língua Portuguesa. Os assuntos trabalhados foram os seguintes: produção de textos e análise da língua escrita, através de atividades envolvendo gramática e questões ortográficas. Após, aplicou-se fichas de coleta de dados, onde se buscou analisar o grau de interesse dos alunos em relação aos jogos educacionais, bem como avaliar em que medida a utilização destes favoreceu o aprendizado dos conteúdos de Língua Portuguesa.

Além disso, através das atividades lúdicas proporcionadas pelos jogos educacionais *online*, o aprendizado dos conteúdos presentes na grade curricular da disciplina de Língua Portuguesa foi mais significativo para os educandos. Os conteúdos ficaram mais próximos dos alunos, pois estavam associados aos jogos, o que levou a um grande crescimento da turma.

Sendo assim, com base nas informações coletadas e na análise das atividades realizadas, confirmou-se que a utilização dos jogos educacionais *online* trouxe benefícios para o aprendizado da disciplina de Língua Portuguesa.

Pretende-se, a partir da realização deste trabalho de pesquisa, continuar utilizando os jogos educacionais *online* na rotina das aulas de Língua Portuguesa. Como continuidade desta pesquisa objetiva-se aplicar os jogos *online* em uma *Webquest*, e analisar em que medida esta atividade poderá contribuir para o trabalho em equipe e o desenvolvimento de valores com os adolescentes.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos nas aulas de Português: linguagem, gramática e leitura**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

COX, Kenia Kodel. **Informática na educação escolar**. 2.ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Schimitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educador**. In: Revista de divulgação técnico-científica Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004. Disponível em: <http://www.icpg.com.br/artigos/rev04-16.pdf>

FONSECA, Abigail dos Santos. **O ensino da Língua Portuguesa e suas metodologias: o uso do blog em sala de aula**. Disponível em: <http://www.uesc.br/eventos/selipeanais/anais/abigailfonseca.pdf>. Acesso em 30 de outubro de 2013.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos ; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12.. ed. Campinas: Papirus, 2000.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** UFRJ. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em <http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf> Acesso em 11 de outubro de 2013.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>.

ANEXOS

Anexo I – Ficha de coleta de dados

Pesquisa: “O uso dos jogos educacionais como ferramenta nas aulas de Língua Portuguesa” – Entrevista para coleta de dados

Aluno(a): _____

Professora: Franciane Schuck

Data: _____

1. Quanto aos conteúdos, como você caracteriza as aulas de Língua Portuguesa?
 MUITO BOAS BOAS REGULARES RUINS
2. Quanto aos MÉTODOS utilizados pela professora, você os caracteriza como:
 MUITO BONS BONS REGULARES RUINS
3. Assinale as alternativas que demonstram o que você gostaria de acrescentar nas aulas de Língua Portuguesa:
 exercícios no quadro atividades em grupos atividades individuais
 jogos atividades no LABIN atividades ao ar livre
 visualização de vídeos exercícios no livro didático leitura de livros, revistas e textos diversos
4. No momento, quanto à sua ortografia, você considera que esteja:
 MUITO BOA BOA REGULAR RUIM
5. Quanto à aprendizagem dos conteúdos nas aulas de Língua Portuguesa, você caracteriza como:
 APRENDE COM FACILIDADE APRESENTA ALGUMAS DIFICULDADES APRESENTA MUITAS DIFICULDADES
6. Você considera que a utilização de jogos nas aulas de Língua Portuguesa melhoraria no seu aprendizado?
 SIM
Por que?: _____
 NÃO
Por que?: _____

Anexo II – Ficha individual de acompanhamento

Pesquisa “Os jogos educacionais como ferramenta nas aulas de Língua Portuguesa”

FICHA INDIVIDUAL DE ACOMPANHAMENTO:

ALUNO:

DATA:

GRAU DE INTERESSE PELOS JOGOS PROPOSTOS: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

CAPACIDADE DE TRABALHAR EM GRUPO: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

AUTONOMIA: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

MELHORIA NA ESCRITA: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

MOTIVAÇÃO: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

DESTREZA: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

DATA:

GRAU DE INTERESSE PELOS JOGOS PROPOSTOS: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

CAPACIDADE DE TRABALHAR EM GRUPO: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

AUTONOMIA: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

MELHORIA NA ESCRITA: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

MOTIVAÇÃO: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

DESTREZA: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

DATA:

GRAU DE INTERESSE PELOS JOGOS PROPOSTOS: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

CAPACIDADE DE TRABALHAR EM GRUPO: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

AUTONOMIA: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

MELHORIA NA ESCRITA: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

MOTIVAÇÃO: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR

DESTREZA: ()MUITO BOM ()BOM ()REGULAR