



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE RORAIMA
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
LICENCIATURA EM INFORMÁTICA**

FERNANDA DE SOUSA CUNHA

**UTILIZAÇÃO DO JOGO DIGITAL “SOLETRANDO” COMO FERRAMENTA
DE AUXÍLIO NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA**

**São João da Baliza - RR
2018**

FERNANDA DE SOUSA CUNHA

**UTILIZAÇÃO DO JOGO DIGITAL “SOLETRANDO” COMO FERRAMENTA
DE AUXÍLIO NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA**

Monografia de Graduação apresentada ao Núcleo de educação a distância da Universidade Federal de Roraima como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Informática.

Professor Orientador: Filipe Dwan Pereira

Universidade Federal de Roraima – UFRR
Núcleo de Educação à Distância – NeaD

**São João da Baliza – RR
2018**

Monografia de Graduação sob o título < UTILIZAÇÃO DO JOGO DIGITAL “SOLETRANDO” COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA > apresentada por < Fernanda de Sousa Cunha > defendida em 13 de dezembro de 2018 e aceita pelo Núcleo de educação a distância da Universidade Federal de Roraima, sendo aprovada por todos os membros da banca examinadora abaixo especificada:

Prof. Msc. Filipe Dwan Pereira
Orientador (a)
Núcleo de Educação a Distância – NeaD
Universidade Federal de Roraima – UFRR

Prof. Msc. Caio Gregoratto
Núcleo de Educação a Distância – NeaD
Universidade Federal de Roraima – UFRR

Prof. Msc. Cristofe Rocha
Núcleo de Educação a Distância – NeaD
Universidade Federal de Roraima – UFRR

Dedico essa monografia com todo meu amor e carinho primeiramente a Deus o criador;

Aos meus pais Francisco e Gilmara, que sempre me incentivaram a estudar e me motivaram a lutar pelos meus objetivos. Tudo que sou e tenho hoje, é graças aos bons conselhos e a boa criação que me deram.

A todos familiares e amigos que acompanharam minha luta ao longo desses anos.

Obrigada por tudo!

Agradecimentos

Agradeço a Deus por me guiar e dar forças para chegar ao final desse trabalho.

Agradeço carinhosamente a ajuda do meu orientador Filipe Dwan Pereira, a todos os professores, coordenadores, tutores e aos colegas de turma do curso de Licenciatura em Informática.

Aos meus pais Francisco e Gilmara pelos ensinamentos que sempre me deram e os valores que aprendi com eles. Minha irmã Francimara por me ajudar e apoiar sempre que precisei ao longo dessa trajetória

A todos agradeço e vos dedico de coração esse trabalho.

RESUMO

Neste trabalho mostrou-se como o jogo digital soletrando foi empregado como uma ferramenta de auxílio na aprendizagem da língua portuguesa para beneficiar no aprendizado dos discentes do 5º ano do ensino fundamental, tendo como objetivo geral: Analisar se a utilização do jogo digital soletrando como ferramenta de auxílio nas aulas de Língua Portuguesa trará benefícios no aprendizado dos alunos do 5º ano do ensino fundamental da escola Municipal Darcy Pedroso da Silva. Foi utilizado o método de coleta de dados em forma de questionário para duas turmas de alunos do 5º ano. Foram ministradas quatro aulas, duas aulas para cada turma, sendo que apenas uma turma utilizou o jogo Soletrando no laboratório de informática. Ao longo dessa pesquisa pode-se observar que existe uma grande dificuldade de alguns discentes em relação à leitura e ortografia. Como resultado, mostrou-se que o jogo digital soletrando torna-se uma maneira atrativa para que os discentes melhorem a ortografia de forma divertida, fazendo com que absorvam o conteúdo mais rápido, melhorando o aprendizado.

Palavras-chave: Tecnologia, Jogos digitais, Computador, Ortografia.

ABSTRACT

In this work it was shown how the digital spelling game was used as a tool to aid in the learning of the Portuguese language to benefit the students of the 5th year of elementary school, with the general objective of: Analyzing whether the use of the digital game by spelling as a tool of aid in the Portuguese Language classes will bring benefits in the learning of the students of the fifth year of elementary school of the Darcy Pedroso da Silva Municipal School. The method of data collection was used as a questionnaire for two classes of students of the 5th grade. Four classes were taught, two classes for each class, and only one class used the Spelling game in the computer lab. Throughout this research it can be observed that there is a great difficulty of some students in relation to reading and spelling. As a result, digital spelling has been shown to be an attractive way for students to improve spelling in a fun way, making them absorb faster content while improving learning.

Keywords: Technology, Digital Games, Computer, Spelling.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2 OBJETIVOS	11
2.1 GERAL.....	11
2.2 ESPECÍFICO	11
2.3 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO	11
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
3.1 UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EM SALA DE AULA COM EFEITO MOTIVADOR AOS ALUNOS.....	13
3.2 O POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS	14
3.3 SOFTWARE SOLETRANDO	16
4. TRABALHOS RELACIONADOS.....	18
4.1 NAPONTADALÍNGUA: UM APLICATIVO PARA APOIAR O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA.....	18
4.2 JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS PARA ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica.....	19
4.3 APLICAÇÃO DE JOGOS ADAPTATIVOS NA EDUCAÇÃO: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA.....	20
5. METODOLOGIA.....	22
6. RESULTADOS	24
6.1 AVALIAÇÃO DO SOFTWARE SOLETRANDO.....	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS.....	31
APÊNDICE.....	33

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como titulação a Utilização do jogo digital “soletrando” como ferramenta de auxílio na aprendizagem da língua portuguesa, o mesmo foi trabalhado na turma do 5º ano do ensino fundamental da escola municipal Darcy Pedroso da Silva. Esta é uma análise de grande importância onde a situação problema pautou-se a partir da dificuldade de leitura e escrita correta dos alunos.

A partir de uma observação empírica de aulas ministradas em turmas de 5º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Darcy Pedroso da Silva, percebeu-se que alunos ainda apresentam dificuldades na leitura neste estágio curricular, após essa observação avistou-se a oportunidade de inserção do jogo soletrando como auxílio nas aulas de Língua Portuguesa com intuito de motivar os discentes a se interessar nos conteúdos e impulsionar o aprendizado dos mesmos.

Considera-se ler e escrever como habilidades essenciais para que um indivíduo possa se inserir nas diversas situações requeridas pela sociedade moderna, seja no nível pessoal, no ambiente de trabalho, como consumidor, como eleitor, entre inúmeras outras atividades (Salmeron, 2013). Note que a leitura é algo fundamental para o currículo escolar e para a carreira profissional do estudante. Pensando nisso, este trabalho tem como objetivo avaliar o software soletrando como uma ferramenta para estimular a leitura e ampliar o vocabulário dos alunos por meio de palavras soletradas. Com essa interação com as tecnologias educacionais na sala de aula, o aluno que só observa e nem sempre compreende, passa a ser um sujeito mais ativo e participativo (Fiurini & Brito, 2014).

Destaca-se que o uso de jogos educacionais e outros softwares podem auxiliar o discente, a partir de uma realidade simulada, podendo assim criar e testar hipóteses, interagindo com o game, o professor e com o restante da turma, proporcionando assim um meio de aprendizagem mais dinâmica e motivadora aos mesmos (Alves & Bianchin, 2010).

Portanto, este trabalho resume-se em uma pesquisa qualitativa sobre a utilização do jogo “Soletrando” como ferramenta de auxílio na aprendizagem da Língua Portuguesa na escola Municipal Darcy Pedroso da Silva, tendo em vista a

melhoria e facilidade na leitura e escrita correta, ampliando o vocabulário dos alunos.

2 OBJETIVOS

2.1 GERAL

Analisar se a utilização do jogo digital soletrando como ferramenta de auxílio nas aulas de Língua Portuguesa trará benefícios no aprendizado dos alunos do 5º ano do ensino fundamental da escola Municipal Darcy Pedroso da Silva.

2.2 ESPECÍFICO

- Analisar se à eficiência no aprendizado da leitura e escrita correta dos alunos com a utilização do jogo soletrando;
- Investigar se à melhoria na memorização da grafia correta das palavras através do uso do jogo digital soletrando;
- Verificar os resultados obtidos através da utilização do jogo digital soletrando na turma do 5º ano;

2.3 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO

O presente trabalho está estruturado em seis capítulos. O segundo capítulo está dividido em três tópicos, o primeiro relata sobre o objetivo geral da utilização de jogos digitais como ferramenta de auxílio na aprendizagem da língua portuguesa, o segundo tópico relata os objetivos específicos, o terceiro mostra a organização deste trabalho monográfico. No terceiro capítulo discute-se sobre o potencial pedagógico dos jogos digitais educacionais. Neste mesmo capítulo ainda é apresentado o software soletrando, que é a ferramenta utilizada nesse trabalho. No quarto capítulo encontram-se os trabalhos relacionados, contendo três trabalhos correlatos. Em seguida, no quinto capítulo apresenta-se a metodologia, onde foi descrito algumas considerações sobre os instrumentos e técnicas utilizadas na realização da pesquisa. No sexto e último capítulo são apresentados os resultados obtidos através

da aplicação do questionário aos alunos e da coleta de dados através da realização de duas aulas utilizando a ferramenta digital escolhida (software soletrando).

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para melhor compreensão, serão apresentados três tópicos de fundamentos estudados na realização deste trabalho, tendo como titulação: 3.1 Utilização de jogos digitais em sala de aula com efeito motivador aos alunos; 3.2 O potencial pedagógico dos jogos digitais; 3.3 Software Soletrando.

3.1 UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EM SALA DE AULA COM EFEITO MOTIVADOR AOS ALUNOS

Com o passar dos anos, as pessoas estão se adaptando as tecnologias, vivemos em um mundo globalizado, com isso a utilização dos novos meios tecnológicos só cresce, no âmbito escolar não é diferente, a integração de ferramentas tecnológicas utilizadas para meios educativos tornaram-se frequente.

Segundo (LÉVY, 1999) nessa fase tecnológica na qual nos encontramos hoje, o uso de ferramentas utilizadas em sala de aula para auxiliar processos de ensino-aprendizagem estão se tornando elemento-chave para que as pessoas passem a fazer parte da sociedade da informação.

A utilização das ferramentas tecnológicas como auxílio nas salas de aula vem se tornando cada dia mais comum, passando a ser um diferencial, com o passar dos anos, a utilização dessas ferramentas além de diferencial está se tornando fundamentais, pelo fato de motivar os discentes em sala de aula, os aproximando do mundo virtual, podendo facilitar a compreensão de assuntos mais complexos de forma mais rápida.

Segundo Clark Abt (1970) devemos nos preocupar com os conteúdos dos jogos, eles devem ter um conteúdo educacional bem evidente, tendo como maior objetivo o auxílio na aprendizagem.

O jogo utilizado como ferramenta de aprendizado possibilita a diversão aos alunos, ao mesmo tempo em que aprendem, tornando assim a aula mais atrativa aos discentes. Em um cenário em que a tecnologia digital tem transformado a maneira como lidamos com o pensamento, com a aprendizagem e com a

comunicação, o desafio que surge em relação à escola é conceber e aplicar metodologias mais flexíveis e plurais, de modo a “estimular o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, atitudes, valores e emoções que são necessários para conviver em contextos sociais heterogêneos, instáveis e saturados de informação”, os quais estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia (GÓMEZ, 2015, p. 29).

Segundo Prensky (2000) e Gee (2003), esses jogos servem como incentivo ao aumento motivacional, do conhecimento, da aprendizagem, pois através dos jogos de conteúdos educacionais, os alunos podem ter maior facilidade de assimilar assuntos e estratégias. Os jogos educacionais vêm como forma de motivar os alunos a aprenderem de forma atrativa, fugindo dos métodos tradicionais do cotidiano em sala de aula, atraindo assim a atenção para o conteúdo desejado através do jogo (BECTA, 2003).

A utilização dos jogos em sala de aula como ferramenta de aprendizagem motiva os alunos, pois passam a interagir com algo novo, desperta o interesse do educando fazendo com que ele busque o aprendizado.

Portanto, (Gros, 2003) evidencia que os jogos devem ter objetivos de aprendizagem bem claros, podendo repassar conteúdos das disciplinas aos usuários, para que assim possa aumentar a capacidade de raciocínio dos alunos fazendo com que os mesmos desenvolvam estratégias significativas.

3.2 O POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS

A inserção de ferramentas tecnológicas em sala de aula utilizadas como auxílio na aprendizagem, pode oferecer aos discentes várias oportunidades de aprendizado, que passam por novas abordagens de conteúdos e também pela motivação em aprender, tudo em função da mídia em que são produzidos.

Os jogos educacionais digitais permitem uma interação entre o discente e o conteúdo repassado, criando assim a possibilidade do aluno aprender mais rápido utilizando recursos digitais, favorecendo a absorção do conteúdo e o interesse pela aula.

Para além do trabalho na sala de informática, com o software, é possível organizar o projeto O que vem a seguir, com o objetivo de estimular a produção de textos pelos alunos, que desafiarão os colegas a adivinharem as continuações. O professor também poderá realizar atividades de produção textual a partir dos textos do software; poderá pedir, por exemplo, que, num dos textos narrativos, os alunos escolham uma das opções que não se confirmou e inventem uma nova continuação a partir dela (CUSTÓDIO FILHO, 2009, p. 8).

É através dos jogos que muitos jovens têm acesso ao mundo digital, assim fazendo parte dessa era tecnológica, os jogos educacionais se sobressaem pelo efeito motivador que tem sobre os usuários, fazendo que os mesmos desenvolvam facilmente algumas habilidades educacionais (Gros, 2003).

Os jogos digitais educacionais utilizados como ferramenta de auxílio na aprendizagem podem trazer benefícios como o efeito motivador facilitando assim o aprendizado, o aluno poderá vivenciar novas experiências através dos jogos, podendo socializar com outros colegas.

McGonigal (2012, p. 37) explica que, ao participarmos de um bom jogo estamos indo rumo à extremidade positiva do espectro emocional.

Ficamos imensamente envolvidos, e isso nos deixa com a disposição mental e a condição física adequadas para gerar todos os tipos de emoções e experiências positivas. Todos os sistemas neurológicos e fisiológicos estão na base da felicidade – nossos sistemas de atenção, nosso centro de recompensas, nossos sistemas de motivação, nossos centros de emoção e memória – são inteiramente ativados com os jogos.

Pode-se ver que os jogos digitais quando bem projetados podem ser utilizados para unir práticas educativas com recursos multimídia, criando um ambiente lúdico para os alunos, com objetivo de estimular e enriquecer as atividades de ensino e aprendizagem.

Porém (MIRANDA, 2007, p. 44) ressalta que as tecnologias só trazem melhorias para o processo de ensino e aprendizagem se os professores de fato acreditarem e estiverem dispostos a dispensar esforços para desenvolver “atividades desafiadoras e criativas, que explorem ao máximo as possibilidades oferecidas pelas tecnologias”.

3.3 SOFTWARE SOLETRANDO

É Um software desenvolvido por DebyE Games, totalmente gratuito e de classificação livre, encontrado para download na Google Play, maior plataforma de Apps (Aplicativos), o jogo tem como objetivo fazer o jogador memorizar a grafia correta das palavras, ampliar o vocabulário por meio de novas palavras soletradas.

Este jogo se resume em um desafio de soletração, nele o participante tem que acertar a maior quantidade de palavras possíveis. O jogo é baseado em uma competição exibida em uma emissora brasileira, o que o torna mais interessante, pois o jogador aprende ao mesmo tempo em que se diverte.



A imagem acima mostra as janelas do jogo, ao abrir o aplicativo, na tela inicial aparecerá os botões jogar, como jogar, placar e sair. Ao escolher a opção “Jogar”, o jogador é direcionado a segunda janela onde tem as opções de ouvir a palavra e a dica, após ouvir a palavra, o usuário deve soletrá-la e digitar na caixa de texto conforme soletrada e apertar a opção “OK”, após isso terá o resultado se soletrou corretamente ou não. Na opção “como jogar” mostra a dica de como funciona o jogo,

na opção “placar” estará salvo todos os placares dos jogos, na opção “sair” o jogador sairá do aplicativo.

4. TRABALHOS RELACIONADOS

Neste capítulo encontram-se três trabalhos correlatos que foram utilizados na realização dessa pesquisa, os mesmos com metodologias parecidas ou contextos com o mesmo intuito ao deste trabalho monográfico utilizando ferramentas digitais no auxílio da Língua Portuguesa.

4.1 NAPONTADALÍNGUA: UM APLICATIVO PARA APOIAR O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA

Este é um trabalho produzido por Wagner Gaspar, Davidson Cury do Departamento de Informática – Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), e Elaine Oliveira do Instituto de Computação – Universidade Federal do Amazonas (UFAM), segundo eles, a aprendizagem da língua escrita é uma tarefa longa e complexa.

Com a grande dificuldade no processo de aprendizagem da língua portuguesa foi desenvolvido o aplicativo NaPontaDaLíngua, para assim ajudar estudantes a aprender de forma mais divertida, trabalhando com a origem das palavras.

Os métodos de ensino vêm acompanhando os avanços tecnológicos fazendo com que ocorra uma grande evolução nas novas formas de ensinamento (Marques e Silva 2012) possibilitando o surgimento de aplicações mobile learning (m-learning) nas mais diversas áreas do conhecimento, incluindo a Língua Portuguesa.

A proposta do aplicativo foi elaborada de tal forma que proporcionasse ao estudante diferentes visualizações da mesma informação. O aplicativo conta com quatro recursos. Treino: Onde o estudante pode testar seus conhecimentos de ortografia; Dicionário: Esta função pode ser utilizada pelo estudante para uma consulta rápida a uma determinada palavra; Grafo: Através deste recurso o estudante pode encontrar todas as línguas cadastradas no aplicativo que contribuíram para a formação da Língua Portuguesa, assim como as palavras originárias de uma mesma língua; Jogo: Esta funcionalidade permite ao estudante

testar seus conhecimentos em ortografia de forma mais lúdica. Pontos são contabilizados e ao final o estudante tem acesso a uma lista contendo todas as palavras que ele errou durante o jogo.

Portanto este aplicativo veio com o objetivo de auxiliar os discentes nas dificuldades da Língua portuguesa de uma forma mais atrativa, o estudante é o principal participante, interagindo com seu dispositivo, sendo ele móvel ou não. O aplicativo não é dependente da internet, o que é uma vantagem, pois facilita o uso do mesmo nas mais difíceis áreas de acesso.

4.2 JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS PARA ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica

Este trabalho foi produzido por Fernanda Rodrigues Ribeiro - Universidade Estadual do Ceará (UECE). De acordo com Prensky (2000), a educação mais útil para o futuro não está acontecendo na escola, mas além dela, na internet como um todo, nos games. Essa afirmação reflete a mudança pela qual a aprendizagem de jovens estudantes vem passando.

Nessa era tecnológica os materiais didáticos comuns como os impressos estão disputando espaço cada vez mais com as ferramentas digitais, sendo utilizadas como material didático pedagógico complementar nas mais diversas disciplinas, inclusive Língua Portuguesa.

Neste trabalho, a metodologia usada foi baseada em um levantamento feito em dois repositórios online e um site, após o levantamento dos mesmos foi selecionado um jogo, no qual seria voltado diretamente para os estudantes, podendo facilitar o aprendizado. O objetivo principal foi avaliar qualitativamente softwares educacionais de tipo jogo voltados para ensino de língua Portuguesa (material didático digital) destinados ao ensino fundamental.

Sobre os procedimentos, primeiramente foi feito um levantamento dos jogos pedagógicos digitais destinados ao ensino de Língua Portuguesa, no ensino fundamental. Feito isso, realizaram uma seleção criteriosa dos jogos, levando em consideração como já exposto anteriormente, aspectos relevantes que caracterizam softwares educacionais de tipo jogo (deve permitir o uso por um ou mais jogador, ser

interativo e lúdico, apresentar regras a serem seguidas e objetivos pedagógicos a serem cumpridos, proporcionar vitórias e derrotas) e o nível de aprendizagem.

Os resultados dessa investigação apontaram que os primeiros jogos analisados (Ler é Preciso e Sopa de Letrinhas) precisam ser revistos para que eles se tornem adequados ao ensino de Língua Portuguesa. O uso desses objetos sem que sejam feitas contextualizações ou que seja combinado a outros objetos, pode levar o aluno/usuário a desenvolver uma imagem preconceituosa e equivocada acerca da natureza da linguagem). Já o último jogo avaliado (Um ponto muda um conto), tem uma qualidade didático-pedagógica e ergonômica superior aos dois primeiros, visto que, entre outros fatores, além de explorar o uso real da língua (em função dos usuários), tem excelente usabilidade e alto grau de interatividade.

4.3 APLICAÇÃO DE JOGOS ADAPTATIVOS NA EDUCAÇÃO: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

Produzido por Wendell Oliveira de Araújo - Programa de Pós-Graduação em Sistemas Computacionais – PpgSC, Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN Laboratório Gamedu.net, Thiago Reis da Silva - Programa de Pós-Graduação em Sistemas Computacionais – PPgSC Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN Laboratório Gamedu.net e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA , Eduardo H. S. Aranha - Programa de Pós-Graduação em Sistemas Computacionais – PpgSC. Este artigo relata que com o decorrer dos anos, é notável que os jogos venham ocupando cada vez mais espaço na área educacional.

Os jogos educacionais vêm como ferramenta para a melhoria e facilidade no aprendizado dos alunos, sendo utilizados de forma que os discentes possam aprender cada um no seu ritmo, pois o jogo se adequa a dificuldade de cada jogador. Foi realizada uma revisão sistemática da literatura, para buscar resultados de trabalhos publicados anteriormente.

Contudo, os resultados tabulados e discutidos permitiram concluir que o método da revisão sistemática da literatura identificou a carência de publicações sobre jogos educacionais adaptativos e permitiu selecionar e qualificar estudos que ajudaram a responder parcialmente as questões de pesquisa. Os resultados

demonstram também que a área de jogos educacionais adaptativos tem muito potencial para evoluir e, pelos relatos encontrados, eles possuem efetividade em seu propósito de motivar e melhorar o aprendizado dos alunos, fato este relatado em todos os estudos analisados.

5. METODOLOGIA

Esse estudo foi desenvolvido com duas turmas de alunos integrantes do 5º ano da disciplina de língua portuguesa na Escola Municipal Darcy Pedroso da Silva, turno matutino. Foi utilizado um questionário do qual se encontra no apêndice deste trabalho monográfico, o mesmo contendo seis questões que foram aplicadas pela professora de Língua Portuguesa para os 40 alunos do 5º ano, sendo 20 alunos de cada turma, com o tempo de 15 minutos para responderem, essa pesquisa teve o intuito de traçar o perfil dos alunos em relação ao uso de jogos digitais e outras ferramentas tecnológicas educacionais.

Foram ministradas quatro aulas ao total, duas aulas para cada turma, sendo que apenas uma turma utilizou o jogo soletrando no laboratório de informática. Cada aula teve duração de uma hora, as primeiras aulas foram de conteúdos básicos da língua portuguesa do qual os alunos já haviam estudado no início do ano segundo a professora, finalizando com um ditado para ambas as turmas, observando o desenvolvimento dos alunos em relação à leitura e escrita. No dia seguinte foram ministradas as duas últimas aulas, sendo uma com a turma 1 no laboratório de informática utilizando o jogo digital soletrando, e outra com a turma 2 em sala de aula utilizando métodos tradicionais com conteúdos dos quais os discentes já estavam estudando no bimestre. Na turma 2 foram revisados alguns assuntos sobre a ortografia, após isso foi repassado um texto ditado para os discentes transcreverem com palavras que já haviam sido revisadas anteriormente. O mesmo texto também foi desenvolvido para a turma do laboratório de informática, porém antes os alunos puderam utilizar do jogo digital soletrando em uma brincadeira em dupla com o total de 15 palavras das quais se encontram no apêndice deste trabalho, a brincadeira era de quem acertaria mais palavras dentre as 15 palavras soletradas no jogo, em dupla utilizaram 10 computadores, pois a turma era composta por 20 alunos.

Após essa dinâmica, os discentes tiveram um texto ditado, contendo palavras das quais foram utilizadas na brincadeira anterior com o jogo soletrando, onde se pode avaliar os resultados com base nos métodos de avaliação utilizados.

A adoção de práticas pedagógicas inovadoras, que permitam considerar outros contextos de ensino e aprendizagem além daqueles ditados pelos livros didáticos, pode resultar em experiências enriquecedoras no tocante à construção do conhecimento por meio de atividades que levem o aluno a assumir um papel mais ativo, e o professor, a assumir o papel de colearner (coaprendiz) (RICHARDSON, 2008).

6. RESULTADOS

Através dos gráficos abaixo estão apresentados os resultados do questionário (que se encontra no apêndice) aplicado para traçar o perfil dos alunos antes da avaliação do uso do software soletrando.

Questão 1: Com que frequência você faz uso do computador e internet?

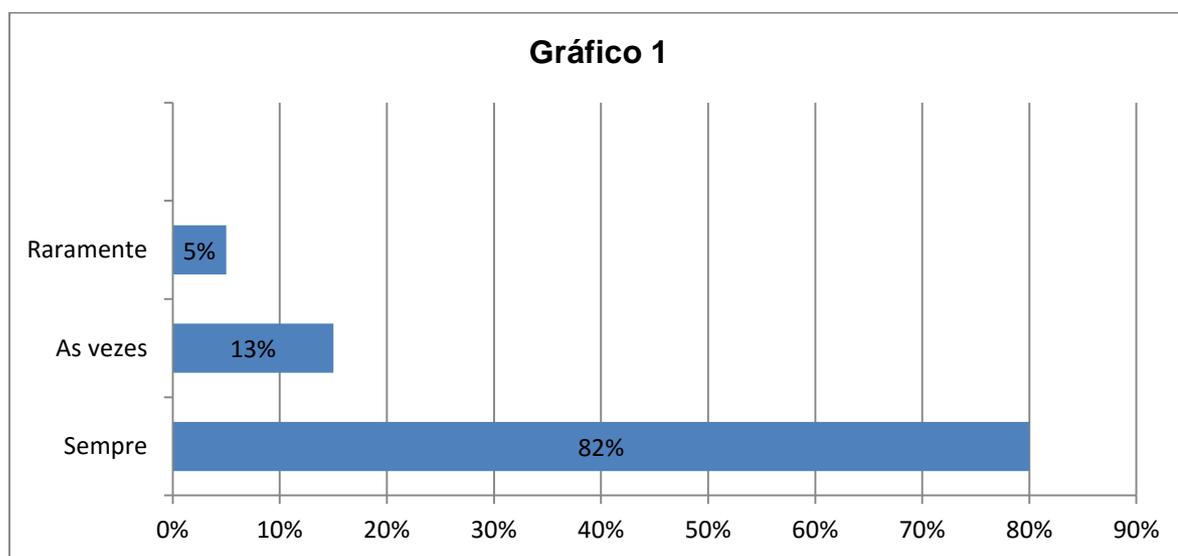


Gráfico 01: Resposta gráfica da questão 01 feita aos alunos.

A pesquisa revelou que 82% (oitenta e dois por cento) dos alunos entrevistados responderam que usam com frequência o computador e internet, 13% (treze por cento) disseram usar às vezes e 5% (cinco por cento) disseram usar raramente. Isso mostra que o acesso aos meios tecnológicos e de comunicação vem ganhando mais espaço entre a amostra estudada.

Questão 2: O que costuma acessar no computador quando esta navegando na internet?

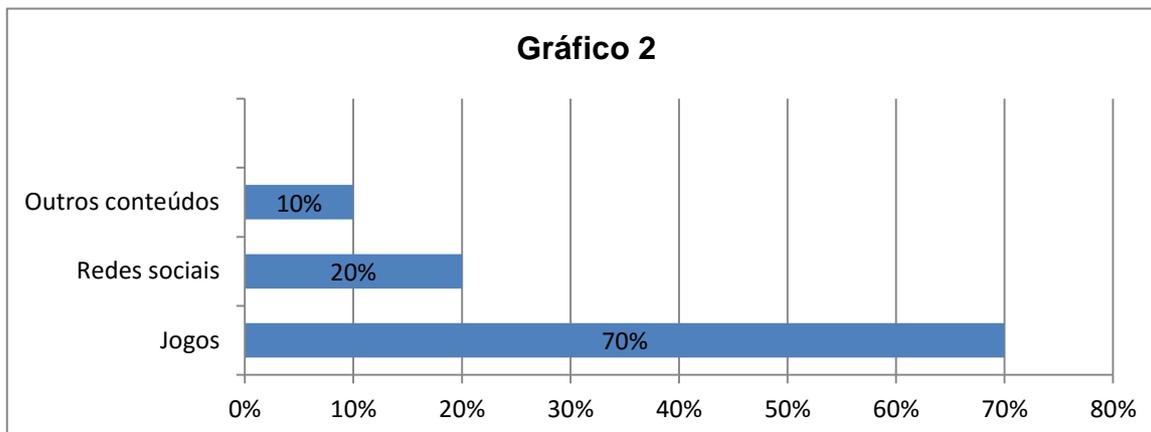


Gráfico 02: Resposta gráfica da questão 02 feita aos alunos.

Quando perguntado o que costuma acessar no computador quando esta navegando na internet, 70% responderam que utilizam jogos virtuais, 20% disseram acessar as redes sociais e 10% responderam que navegam em outros conteúdos. Como se trata de crianças há um maior interesse pelos jogos do que pelas redes sociais, o que mostra o poder que um jogo bem desenvolvido pode ter para influenciar uma criança no contexto educacional, pois pode impulsionar o aprendizado dos discentes ao mesmo tempo em que se divertem.

Questão 03: Na escola Municipal Darcy Pedroso da Silva costumam ter aulas com métodos de ensino utilizando ferramentas digitais?

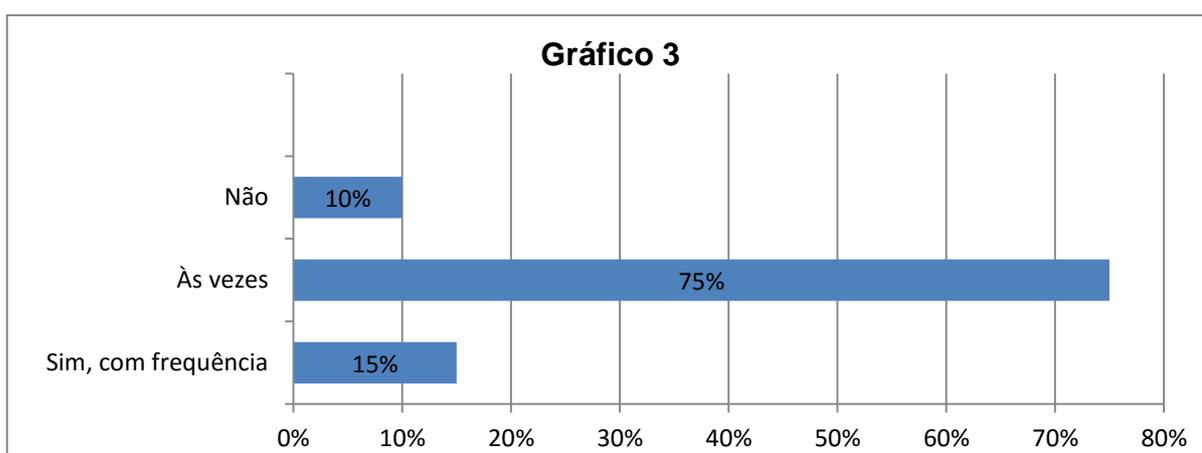


Gráfico 03: Resposta gráfica da questão 03 feita aos alunos.

A questão de numero 03 é voltada aos métodos utilizados nas salas de aula da escola na qual foi realizada a pesquisa, ao perguntar dos alunos se os

professores costumam utilizar métodos de ensino utilizando ferramentas digitais 15% responderam sim, “com frequência”, 75% disseram que utilizam “às vezes” e 10% responderam “não”. A pesquisa mostra que é bom inovar nos métodos utilizados em sala de aula, pois com o passar dos tempos os métodos tradicionais acabam ficando cansativo aos alunos, fazendo com que os mesmos se desinteressem pelas aulas.

Questão 4: Você tem dificuldade em utilizar um computador ou outro aparelho digital?

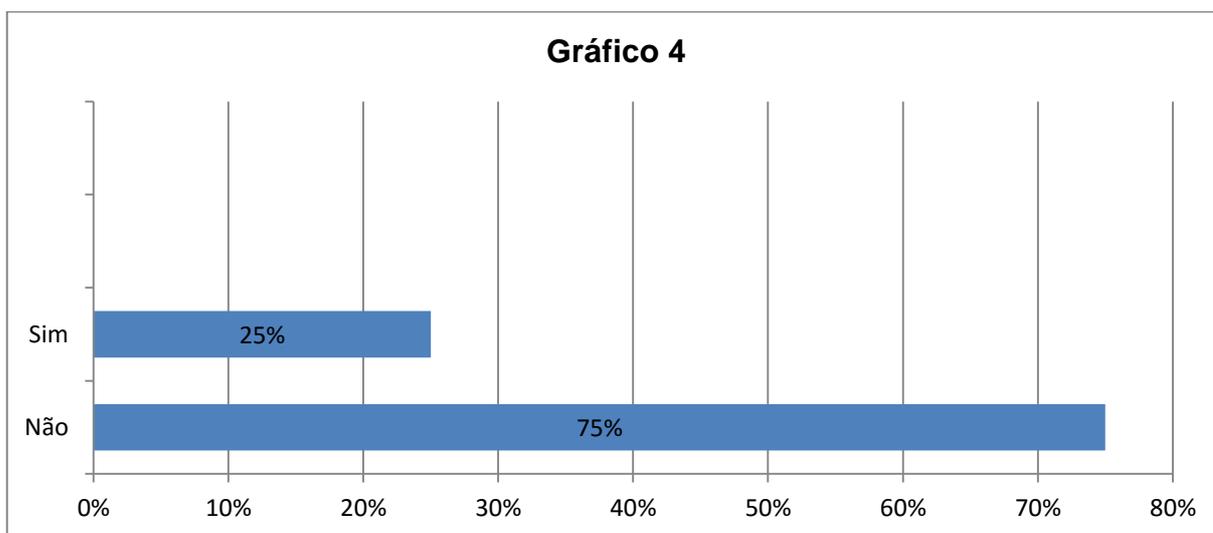


Gráfico 04: Resposta gráfica da questão 04 feita aos alunos.

A pesquisa revelou que mais da metade dos discentes já estão aptos a lidar com os meios digitais, o que torna mais fácil a inserção de ferramentas digitais como auxílio na sala de aula, pois a maioria já tem uma convivência com a tecnologia. O total de 75% (setenta e cinco por cento) disse não ter dificuldades na utilização das tecnologias e 25% (vinte e cinco por cento) disseram que ainda tem alguma dificuldade ao lidar com essas tecnologias.

Questão 05: Como você classifica as aulas no laboratório de informática?

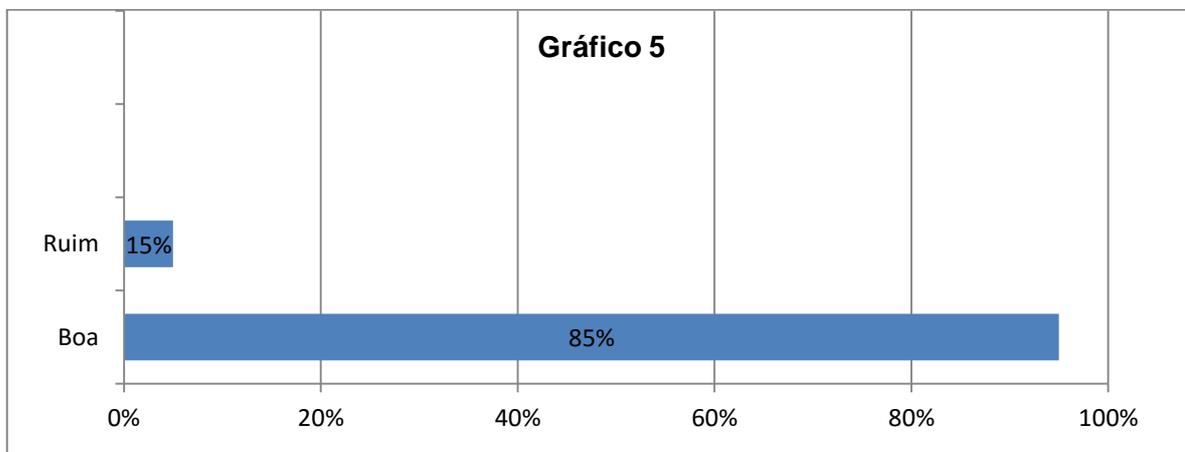


Gráfico 05: Resposta gráfica da questão 05 feita aos alunos

Este gráfico representa a questão voltada diretamente às aulas laboratório de informática da escola Municipal Darcy Pedroso da Silva, pelo gráfico é possível perceber que a maioria dos discentes, 85% (oitenta e cinco por cento) dos alunos classificaram as aulas no laboratório de informática como “Boa” e apenas 15% classificaram como “Ruim”, pode-se perceber que a quantidade de alunos que classificaram as aulas como ruim foi próxima a quantidade dos que disseram ter alguma dificuldade na utilização de meios tecnológicos no gráfico anterior, então por algumas pequenas dificuldades os mesmos não consideram a aula como boa.

Questão 06: Você considera importante o uso de tecnologias educativas em sala de aula?

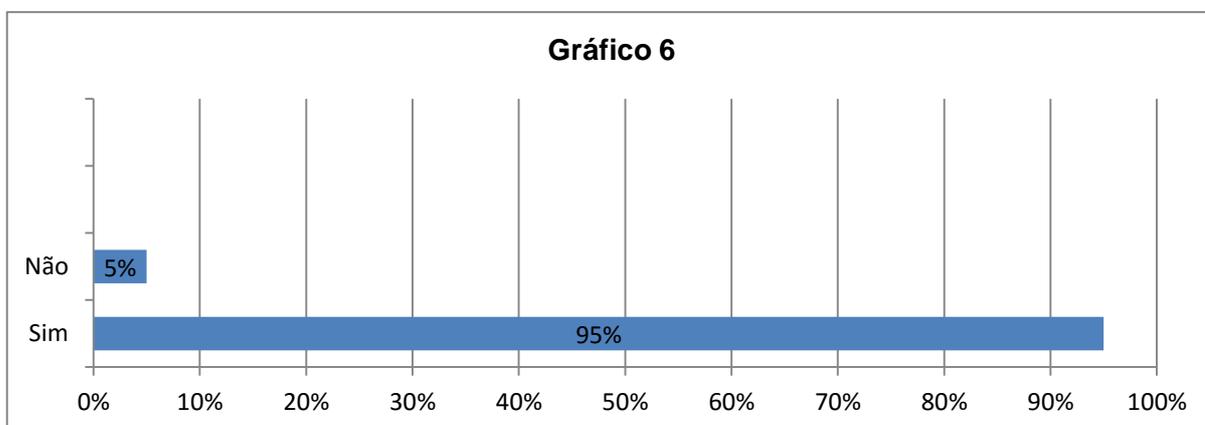


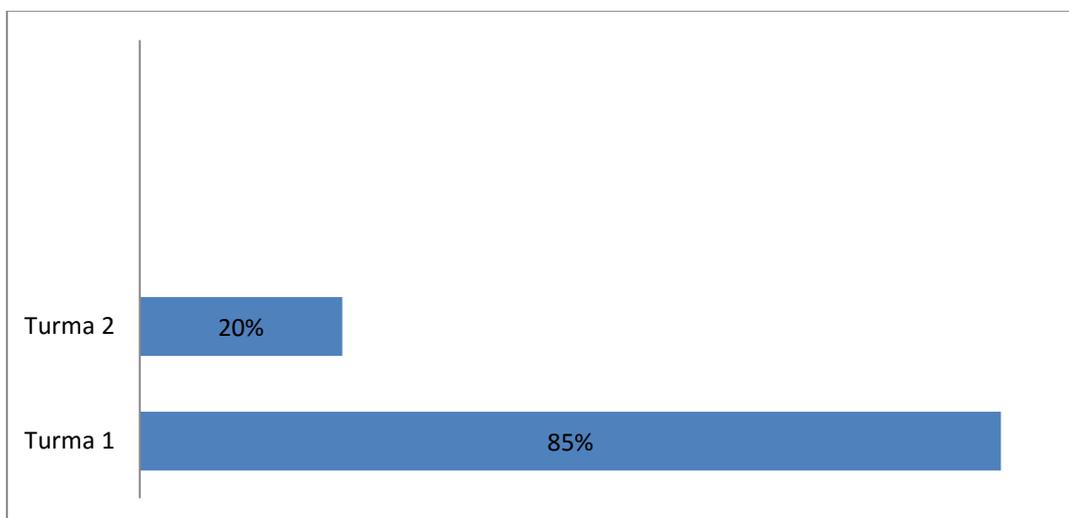
Gráfico 06: Resposta gráfica da questão 06 feita aos alunos

Ao questionar os alunos se consideram importante o uso de tecnologias educativas em sala de aula, 95% respondeu que sim e apenas 5% respondeu que não consideravam importante, o que é favorável a este trabalho por se tratar de um método tecnológico que auxilia no aprendizado da ortografia, tornando-se de grande importância para facilidade no aprendizado em sala de aula.

6.1 AVALIAÇÃO DO SOFTWARE SOLETRANDO

Após os termino das aulas, com os ditados das duas turmas em mãos pode-se avaliar que os alunos da turma 1 que usaram o jogo, tinham menos erros ortográficos e acertaram mais palavras no texto ditado, considerando um resultado bem satisfatório com o uso do jogo soletrando.

A taxa de erro das duas turmas foram calculadas de acordo com os erros encontrados no texto transcrito pelos discentes, tendo a turma 1 o total de 10% a taxa de erro e a turma 2 com 25%, mostrando assim que os alunos que utilizaram o jogo soletrando erraram 15% menos palavras no ditado, do que os alunos que não fizeram o uso do jogo.



A partir desse gráfico a cima pode-se observar os resultados obtidos, onde a turma 1 que fez o uso do aplicativo teve 85% (oitenta e cinco por cento) de aproveitamento em relação a avaliação aplicada aos mesmos, já a turma 2 que não fez o uso do aplicativo teve apenas 20% (vinte por cento). Isso mostra que o jogo digital soletrando gerou um interesse maior nos discentes, fazendo com que eles prestassem mais atenção no conteúdo, se atentando mais nos acentos, pontuações e alguns erros cometidos na ortografia que antes passavam despercebidos pelos mesmos.

Pode-se observar em sala de aula a grande dificuldade dos discentes em relação à acentuação das palavras, muitas vezes por desatenção, porém é notável a dificuldade de alguns alunos com a ortografia, o que ocorre pelo fato do aluno se desinteressar dos assuntos, pois os métodos tradicionais não são mais tão atrativos, criam uma rotina e faz com que os discentes não tenham tanto interesse, então acabam não prestando atenção nos conteúdos tornando o aprendizado mais lento. Os jogos digitais como ferramenta de auxílio na aprendizagem estão aí para mudar essa situação, pois um jogo bem desenvolvido com propósito educacional desperta interesse nos alunos, fazendo com que eles se sintam mais atraídos pelos os conteúdos, podendo impulsionar o aprendizado dos mesmos.

Conclui-se que o jogo digital soletrando utilizado como ferramenta de auxílio na língua portuguesa tem o potencial de impulsionar a memorização da grafia correta em menos tempo de forma atrativa e divertida melhorando o aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos digitais como ferramenta de auxílio na aprendizagem possibilita aos alunos, interação com o mundo virtual, gerando um interesse maior aos conteúdos oferecidos. Através do estudo realizado notou-se que a inserção de ferramentas de auxílio à educação ainda é tabu para alguns profissionais, pois muitos ainda preferem utilizar somente os métodos tradicionais.

Além disso, observou-se que a utilização do jogo digital “soletrando” utilizado como ferramenta de auxílio na aprendizagem da língua portuguesa na escola Darcy Pedroso da Silva pode-se notar que os discentes mostram um maior interesse nos conteúdos quando envolve algum meio tecnológico, tornando as aulas mais atrativas, podendo assim ter um maior rendimento impulsionando o aprendizado.

Portanto, os referenciais teóricos estudados e registrados aqui serviram de instrumento facilitador de novos conceitos da importância da utilização do jogo digital “soletrando” como ferramenta de auxílio na aprendizagem da língua portuguesa.

REFERÊNCIAS

ABT, C. **Serious Games**. New York: The Viking Press, 1970.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, MaysaAlahmar. **O jogo como recurso de aprendizagem**. *Rev. psicopedag.* [online]. 2010, vol.27, n.83, pp. 282-287. ISSN 0103-8486.

BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. **Games and Simulations**. In: SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE, 2006. Proceedings...v.1. 2006.

BECTA. **Computer Games in Education Project**. Coventry: BECTA, 2001.

CUSTÓDIO FILHO, V. **O que vem a seguir: software educacional**. Versão 1.0. Fortaleza: Ágora, 2009. 1 CD-ROM.

FERNANDES, João Carlos Lopes. **Educação digital: Utilização dos jogos de computador como ferramenta de auxílio à aprendizagem**. *FaSCi-Tech*, v. 1, n. 3, 2016.

FIURINI, M. E; BRITO, G. d. (2014). **OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE**.

GASPAR, Wagner; OLIVEIRA, Elaine; CURY, Davidson. **Na Ponta Da Língua: Um Aplicativo para Apoiar o Processo de Ensino-Aprendizagem da Língua Portuguesa**. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE), 2016. p. 60.

GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy**, New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GÓMEZ, Á. I. P. **Educação na era digital – a escola educativa**. Tradução de Marisa Guedes. Porto Alegre: Penso, 2015. [e-book]

GROS, Begoña. **The impact of digital games in education**. *First Monday*, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação.

HSIAO, Hui-Chun. **A Brief Review of Digital Games and Learning**. DIGITEL 2007, The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer Society, 2007. 124-129 p.

KOCH, I. G. V. **Desvendando os segredos do texto**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed.34, 1999.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo – por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MIRANDA, G.L. **Limites e Possibilidades das TIC na Educação**. In: Sísifo. *Revista de Ciências da Educação*, Portugal, n. 3, p.44, mai/ago. 2007.

MITCHELL, Alice; SAVILL -SMITH, Carol. **The use of computer and video games for learning: A review of the literature**. Londres: Learning and Skills Development Agency (LSDA), 2004.

OLIVEIRA, R. M. (2017). **DIFICULDADE NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*.

OLIVEIRA, Wendell; SILVA, Thiago Reis; ARANHA, Eduardo. **Aplicação de jogos adaptativos na educação: uma revisão sistemática da literatura**. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2016. p. 587.

RIBEIRO, F. R. **Jogos educacionais digitais para ensino de língua portuguesa: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica**. 2013. 136 f. 2013. Tese de Doutorado. Dissertação. (Mestre em Linguística Aplicada). Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada (PosLA). Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará. Fortaleza.

RICHARDSON, W. Footprints in the Digital Age. *Educational Leadership*, v. 66, n. 3, p. 16- 19, 2008. Disponível em: < <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/nov08/vol66/num03/Footprints-in-the-Digital-Age.aspx>>. Acesso em: 20 Mai. 2018.

SALMERON, P. M. (2013). **Dificuldades de aprendizagem em leitura e escrita nas séries iniciais do Ensino Fundamental**. *blogspot*.

VANDEVENTER, Stephanie S.; WHITE, James A. **Expert Behavior in Children's Video Game Play**. *Simulation Gaming*, v. 33, n. 1, p. 28-48, 2002.

APÊNDICE

Questionário aplicado aos discentes da escola municipal Darcy Pedroso da Silva.

Estou realizando um trabalho de conclusão de curso (TCC) cujo tema escolhido é a “Utilização do jogo digital “soletrando” como ferramenta de auxílio na aprendizagem da língua portuguesa”, sendo que por intermédio deste questionário você irá contribuir para um aprimoramento das informações a serem inseridas no contexto.

Acadêmica: Fernanda de Sousa Cunha

1) Com que frequência você faz uso do computador e internet?

Sempre () As vezes () Raramente ()

2) O que costuma acessar no computador quando esta navegando na internet?

Jogos () Redes sociais () Outros conteúdos ()

3) Na escola Municipal Darcy Pedroso da Silva costumam ter aulas com métodos de ensino utilizando ferramentas digitais?

Sim, com frequência () As vezes () Não ()

4) Você tem dificuldade em utilizar um computador ou outro aparelho digital?

Sim () Não ()

5) Como você classifica as aulas no laboratório de informática?

Boa () Ruim ()

6) Você considera importante o uso de tecnologias educativas em sala de aula?

Sim () Não ()

Agradeço desde já sua colaboração.

PALAVRAS UTILIZADAS NOS DITADOS PARA AVALIAR OS ALUNOS

Palavras utilizadas no primeiro texto ditado para as duas turmas:

1. Maués
2. Único
3. Matá-lo
4. Céu
5. Tupã
6. Trovão
7. Índio
8. Guaraná
9. Exato
10. Aldeia
11. Saudável
12. Crer
13. Distraído
14. Passaram
15. Atingir

Palavras utilizadas no segundo texto ditado para as duas turmas:

1. Café
2. Manhã
3. Presunto
4. Açúcar
5. São Paulo
6. Televisão
7. Petróleo
8. Mesa
9. Bicicleta
10. Espaço
11. Álcool

12. Extraído

13. Homem

14. Calça

15. Construindo.