Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Jogo da Forca: o jogo educativo digital como suporte de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa e de desenvolvimento da memória

André Luiz da Silva (UEPB)

https://orcid.org/0009-0004-7158-3589

andrecomunicacaopb@yahoo.com.br

***Resumo**: O objetivo desta pesquisa é informar como um jogo educativo digital de Língua Portuguesa, que trabalha a memória, o Jogo da Forca, pode proporcionar a melhoria do ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia, como também sua aplicação para o desenvolvimento da memória de crianças matriculadas no primeiro ano do Ensino Fudamental1. A metodologia utilizada para a produção desta pesquisa é de caráter bibliográfico.Os resultados deste estudo apontam para a afirmativa de que o Jogo da Forca proporciona o ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia da Língua Portuguesa de forma lúdica, exigindo o conhecimento e a memorização de letras, o que possibilita o desenvolvimento do processo cognitivo da memória no educando, pois é justamente tal processo cognitivo o responsável por armazenar a informação sobre como se escreve uma palavra a ser descoberta.*

***Palavras-chave**: Língua portuguesa. Memória. Jogos digitais.*

***Abstract**: The objective of this research is to inform how a digital educational game for the Portuguese language, which works on memory, Hangman's Game, can provide an improvement in the teaching/learning of spelling content, as well as its application for the development of memories of children enrolled in the first year of Elementary School1. The methodology used to produce this research is bibliographic in nature. The results of this study point to the statement that Hangman provides the teaching/learning of the spelling content of the Portuguese language in a playful way, requiring knowledge and memorization of letters, which enables the development of the cognitive process of memory in the student, as it is precisely this cognitive process that is responsible for storing information about how the word to be discovered is written.*

***Keywords**: Portuguese language. Memory. Digital games.*

1. Introdução

Na contemporaneidade, uma nova forma de jogos educativos, ligada ao uso de tecnologias, é amplamente utilizada por professores em todas as etapas da educação básica como ferramenta pedagógica, os jogos digitais educacionais.

Tal tipologia de jogo é um recurso bastante eficaz para o desenvolvimento de habilidades tecnológicas, pois conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a utilização de recursos tecnológicos, como por exemplo, os jogos educativos digitais, como recurso pedagógico, favorecem a compreensão e utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa e reflexiva.

Este estudo tem o objetivo de informar como um jogo educativo digital de Língua Portuguesa, que trabalha a memória, o Jogo da Forca, pode proporcionar a melhoria do ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia, como também sua aplicação para o desenvolvimento da memória de crianças matriculadas no primeiro ano do Ensino Fudamental1.

Para a produção deste estudo, utilizamos uma metodologia de pesquisa de caráter bibliográfico, a qual utilizamos referenciais teóricos de autores como: BNCC (2018); Izquierdo (2018); Oliveira (2007) e Piaget (1969/1976). A escolha por tais fontes bibliográficas se deu por entendermos que elas possuem relevância direta com a nossa pesquisa. A partir do levantamento bibliográfico foi possível desenvolver uma análise pessoal fundamentada sobre um corpus real, o Jogo da Forca, um jogo educativo digital de língua portuguesa, que trabalha a memória.

Este estudo está dividido em sete sessões, além da introdução e das considerações finais.

A primeira sessão, intitulada “Considerações sobre o ensino de Língua Portuguesa atrelado ao uso das Tecnologias Digitais da Informação (TDI)”, apresenta uma discussão sobre de que forma a BNCC(2018) orienta como deve ser o ensino de língua portuguesa, por meio das (TDI).

A segunda sessão, “Jogos educativos digitais”, traz um breve estudo sobre jogos educativos digitais, com o enfoque sobre definições e características desta categoria de jogo.

A terceira sessão é “Jogos educativos digitais e o ensino de língua portuguesa: possibilidades de uma aprendizagem atrativa e significativa”. Tal sessão enfatiza algumas considerações sobre o uso dos jogos educativos digitais na prática do ensino/aprendizagem de ensino de língua portuguesa.

A quarta sessão é “Memória” e apresenta um estudo sobre a importância deste processo cognitivo para a Compreensão Leitora.

“O desenvolvimento da memória, por meio de jogos digitais educativos” é a quinta sessão deste trabalho e apresenta análises sobre o desenvolvimento deste processo cognitivo, por meio do uso de jogos educativos digitais na prática didática docente de ensino de língua.

A sexta sessão, “O Jogo da Forca”, traz uma apresentação e descrição sobre um jogo educativo digital de memória, este o corpus real em que foram produzidas as análises deste estudo sobre o uso do jogo educativo digital como suporte de ensino de Língua Portuguesa e de desenvolvimento da memória.

A sétima sessão, “Resultados e discussão”, tem como foco a apresentação dos resultados e uma discussão, a partir do que foi descoberto, por meio das análises produzidas na investigação do corpus real desta pesquisa.

2. Considerações sobre o ensino de língua portuguesa atrelado ao uso das Tecnologias Tigitais da Informação – (TDI)

O processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa tem, como característica, a abrangência de âmbitos sócio-pedagógicos, históricos, religiosos, políticos e culturais que devem ser abordados em sua plenitude pelo professor, na relação com o aluno em sala de aula.

Sobre a disciplina de Língua Portuguesa, esta faz parte da área de Linguagens, e de acordo com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018) tem por finalidade possibilitar aos estudantes a participação em práticas de linguagem diversificadas que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil.

Na atualidade, o ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa é altamente impactado pela necessidade do uso das (TDI). Tal realidade é ocasionada pela necessidade da promoção da alfabetização e letramento digital dos educandos, o que lhes possibilita acesso às tecnologias e informações que circulam nos meios digitais, oportunizando assim a inclusão digital, por meio da inserção do educando na cultura digital.

Sobre a cultura digital, conforme a BNCC (2018) tal cultura é uma das dez competências e habilidades norteadoras por este documento, comprometidas com o desenvolvimento integral dos alunos, ou seja, sua capacidade intelectual, social, física, emocional e cultural.

A cultura digital é a quinta competência da BNCC, e diz respeito ao reconhecimento do papel fundamental da tecnologia, além de estabelecer que o estudante deve dominar o universo digital, sendo capaz de fazer o uso qualificado e ético das diversas ferramentas existentes e de compreender o pensamento computacional e os impactos da tecnologia na vida das pessoas e da sociedade.

Em sua atividade docente, o professor de Língua Portuguesa pode proporcionar ao aluno uma imersão na cultura digital desenvolvendo experiências de ensino/aprendizagem de língua que contribuam para a ampliação do letramento digital. Ao fazer isto, o professor possibilitar a participação do aluno, de forma significativa e crítica, nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens.

Neste estudo, partimos do entendimento de que o ensino de Língua Portuguesa deve envolver o uso de gêneros cada vez mais ligados ao uso da tecnologia, o que acaba proporcionando uma interação mais dinâmica, e, consequentemente, uma aprendizagem mais atraente para o aluno.

Ao reconhecermos a necessidade de uma prática pedagógica aliada ao uso das tecnologias, ao mesmo tempo é preciso frisar a necessidade de que o professor fique atento ao fato de não abandonar o uso de textos impressos. A recomendação da BNCC (2018) é a de que o professor não deve deixar de considerar gêneros e práticas consagrados pela escola, tais como Notícia, Reportagem, Entrevista, Artigo de Opinião, Charge, Tirinha, Crônica, Conto, Verbete de enciclopédia, Artigo de divulgação científica etc., todos próprios do letramento da letra e do impresso.

Desta forma, a orientação é a de que o professor de língua portuguesa, em sua prática de ensino/aprendizagem de língua, deve inserir e contemplar os novos letramentos, essencialmente digitais, mas não abandonar os já trabalhados anteriormente.

Na próxima sessão deste trabalho apresentamos um breve estudo sobre jogos educativos digitais, com o enfoque sobre definições e características desta categoria de jogo.

3. Jogos educativos digitais

Uma das características dos jogos é a de provocar. Ao possibilitar a ação de provocar, os jogos educativos levam o estudante a pensar e refletir, estimulando-o a rever suas concepções prévias. “Provocando desequilíbrio na sua estrutura cognitiva, elemento importante na aquisição de novos conhecimentos” (VASCONCELOS, 2002, p. 105).

Piaget (1969/1976) já pontuava a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança. Em sua teoria, o autor correlacionou os jogos as fases de desenvolvimento classificando-os em três categorias, são elas: os jogos de exercício (próprios do período sensório-motores); os jogos simbólicos (presentes desde o período pré-operatório) e os jogos de regra (característicos do período operatório - concreto e formal -).

Nicolescu (1999) argumenta que o jogo possibilita a integração de diferentes áreas do conhecimento, onde conteúdos se encontram transversalmente[3] nos domínios das disciplinas e da informática. Com isso, quando o estudante tem a possibilidade de “navegar” por tais domínios, ampliam-se os significados das coisas do mundo, permitindo o estabelecimento de relações entre o homem e mundo, objetividade e subjetividade, ciência e tecnologia.

Particularmente, sobre os jogos digitais, conforme Jull (2005) a principal característica que difere esta tipologia de jogos dos de outra natureza, como jogos os jogos atléticos, é o fato de que os jogos digitais estão intimamente ligados aos computadores e celulares. Desta forma, a noção de que os jogos se movem entre as mídias é uma associação natural.

Quanto a classificação dos jogos digitais, existem na literatura sobre o tema vários posicionamentos acerca de como elencar este tipo de jogo. A realidade é a de que cada autor considera não necessariamente os mesmos critérios. Em geral a classificação dos jogos digitais é feita por meio do agrupamento dos tipos de jogos que representam ou obedecem a características e critérios parecidos.

Neste estudo, iremos utilizar a classificação proposta Lucchesi e Ribeiro (2005) que sugerem a divisão dos tipos de jogos digitais em duas grandes categorias, são elas: ação e estratégia. A primeira categoria de jogos abrange jogos que desafiam as habilidades motoras do jogador, ou seja, a capacidade do mesmo de reagir diante dos estímulos audiovisuais. Está a categoria possui uma subdivisão em seis grupos, são eles: Combate, Labirinto, Esportes, Paddle e Corrida; Miscelânea.

Sobre os jogos de estratégia, conforme Lucchesi e Ribeiro (2005) tal categoria de jogos é formada por jogos que enfatizam o uso de habilidades cognitivas que exigem maior tempo e esforço para serem completados. Essa categoria possui cinco grupos: Aventura, Dungeons & Dragons, Jogos de Guerra, Jogos de tabuleiro, RPG, Jogos de Azar, e por último jogos Educacionais e infantis (jogos nos quais o objetivo fundamental é educar).

[3] A transdisciplinaridade, como o prefixo “trans”, diz respeito àquilo que está ao mesmo tempo entre as disciplinas, por meio das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina. Seu objetivo é a compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento. Nicolescu (1999).

Na sequência deste estudo, apresentamos algumas considerações sobre o uso dos jogos educativos digitais na prática do ensino/aprendizagem de ensino de língua portuguesa.

4. Jogos educativos digitais e ensino de língua portuguesa: possibilidades de uma aprendizagem atrativa e significativa

Para tornar sua prática didática mais atrativa, é preciso que o professor desenvolva o ensino de Língua Portuguesa, por meio de atividades que despertem o interesse dos educandos sobre o conteúdo abordado. Nesta perspectiva, o uso de jogos educativos digitais pode ser uma ferramenta importante para que o professor atinja tal objetivo.

Trabalhar o tema da ortografia com alunos jovens, por vota dos 4 anos de idade e ainda no período da aquisição da escrita, não é uma tarefa fácil para os professores. Por isso, o uso de jogos educativos digitais para o ensino de língua portuguesa pode possibilitar uma aprendizagem atrativa e significativa para este alunado.

Almeida (2012) argumenta que ao utilizar atividades diferenciadas, como jogos, o professor de língua portuguesa desperta nos alunos atividades adormecidas, ou pouco desenvolvidas, como por exemplo, a produção da escrita.

De acordo com Oesterreich e Schuck (2013) o professor de Língua Portuguesa, na sua prática pedagógica, necessita ter a compreensão de que e existem inúmeras possibilidades de opções metodológicas que possibilitam o uso de ferramentas ecnologicas. Tais ferramentas são necessárias ao desenvovliemnto do educando, pois por meio da participação em atividades lúdicas, como por exemplo jogando um jogo educacional digital, a aprendizagem torna-se mais atrativa e significativa, motivando a participação mais ativa do aluno.

Ao serem inseridos no processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa, os jogos educacionais digitais caracterizam-se como sendo um novo recurso pedagógico a ser dsiponoblizado aos interesses do professor e do educando. Todavia, como argumentam Oesterreich e Schuck (2013) ao utilizar o jogo educativo digital em sala de aula, o professor não pode considerar tal ferramenta como algo “mágico”, pois para ser utilizado com efetividade, o jogo educativo deve ser inserido na prática pedagógica de forma critica, e não apenas como algo para otimizar o tempo em sala de aula.

Na sequência deste trabalho apresentamos algumas considerações sobre o processo cognitivo da memória e sua importância para o processo de Compreensão Leitora.

5. Memória

A memória é um dos processos cognitivos desenvolvidos pela mente humana que, entre outras funções, auxilia no desenvolvimento de vários processos, entre eles o de aquisição da escrita e de Compreensão Leitora. Para Gonçalves (2010) a memória pode ser entendida como sendo a capacidade dos seres humanos de adquirir, conservar e evocar informações por meio de dispositivos neurobiológicos e da interação social.

De acordo com Mascarello (2013) a memória é um conjunto de procedimentos que permite ao homem entender e recriar o mundo através de ações pessoais, levando em conta o contexto atual e as experiências individuais.

Segundo Izquierdo (2018) este processo cognitivo é adquirido pela visão, olfato, tato, paladar e por intermédio da construção de representação mentais, adquiridas através de nossas experiências sensórias. Tais experiências sofrem um processo de ressignificação, a

partir da interação com as representações mentais já armazenadas, como se fosse um processo de tradução entre a realidade das experiências e a formação da memória respectiva, entre esta e a correspondente a evocação.

Izquierdo (2018) classificada as memórias de acordo com os seguintes aspectos: sua função (a memória de trabalho); conteúdo (as memórias declarativas e procedurais). Por último existem as memórias relacionadas ao tempo em que duram (as memórias de curta duração, longa duração e remota).

Sobre a memória de trabalho, de acordo com Izquierdo (2018) esta tipologia em especial de memória pode ser entendida como sendo uma memória que exerce um papel decisivo para a compreensão textual e da linguagem. De início o nome memória de trabalho foi traduzido para o português como “memória operacional”. Esta tipologia de memória dá continuidade a nossas ações e se diferencia das demais memórias pelo fato de não deixar traços e não ter uma base de sustentação bioquímica, além de não deixar arquivos.

Conforme Izquierdo (2018) a memória de trabalho tem um tempo de duração é de cerca de três minutos. Sua principal função é a de analisar as informações que chegam até o cérebro, comparando-as com as já existentes nas memórias declarativas e procedurais.

Podemos ilustrar o pensamento de Izquierdo (2018), descrito anteriormente, da seguinte forma: quando precisamos falar com alguma pessoa, e utilizamos o telefone celular para realizar uma chamada, discamos o número do telefone celular desta pessoa, para tanto retemos na memória de trabalho a sequência de números até realizarmos a chamada. Em seguida, após realizarmos a chamada e conversarmos com a pessoa, desligamos o celular, logo, esquecemos a sequência de números do telefone celular que discamos, pois, a memória de trabalho não retém por muito tempo tal informação.

Para Mascarello (2013) a memória de trabalho é um tipo de memória classificada como rápida e online, por manter a informação que está sendo processada por alguns segundos, no máximo minutos, para depois serem trabalhadas e enviadas à memória de longa duração.

Mascarello (2013) defende que o desempenho da capacidade da memória de trabalho influencia diretamente o processo de Compreensão Leitora. Por isso, além de problemas como: distúrbios da linguagem, também déficits de memória são responsáveis por problemas de Compreensão Leitora.

Outra relação importante entre o desempenho da memória e a Compreensão Leitora é o fator de envelhecimento. Segundo Mascarello (2013) a memória de trabalho é bastante atingida pelo processo de envelhecimento. Desta forma, falhas geradas pelo avanço da idade comprometem a retenção de informação por algum tempo na memória de trabalho.

Conforme Mascarello (2013) quanto maior a idade, melhor o desempenho de compreensão de um texto porque com avanço da idade este processo cognitivo acaba sofrendo um processo de expansão, motivada pela expansão das habilidades de memória ligadas ao acréscimo das habilidades de fala e linguagem. Já na velhice a memória apresenta declínio a partir de alterações biológicas, fisiológicas e psicológicas.

Sobre os componentes da memória de trabalho, de acordo com Mascarello (2013) além do componente fonológico da memória de trabalho, existe também o componente visuoespacial. Tal componente é o principal responsável pela nossa capacidade de saber onde estamos e identificar o que vemos. Este componente da memória de trabalho tende a ter um menor desempenho entre os idosos, quando comparado o desempenho de jovens e de adultos.

Tal realidade, descrita anteriormente, possui motivação na diminuição da velocidade de processamento das informações. Em decorrência a memória de trabalho acaba sofrendo prejuízo e declínio, o que segundo Mascarello (2013) caracteriza-se como um processo natural do envelhecimento que apresenta uma diminuição da função inibitória.

De acordo com Mascarello (2013) o componente da função inibitória apresenta nos idosos uma maior dificuldade para inibir fatos corriqueiros na memória de trabalho. Esta realidade que ocasiona uma menor eficiência no processo de decodificar e maior dificuldade para recuperar uma informação. Tal aspecto, relacionado ao desempenho da memória de trabalho de idosos, foi observado na aplicação dos testes com os sujeitos submetidos aos testes deste estudo.

Apos este breve estudo sobre o processo cognitivo da memória, na sequência desta pesquisa apresentamos algumas análises voltadas para o desenvolvimento da memória, por meio de jogos educativos digitais.

6. O desenvolvimento da memória, por meio de jogos educativos digitais

Os jogos educacionais digitais[4] oferecem algumas tipologias de jogos que exigem o acionamento de habilidades cognitivas, específicas por parte dos jogadores, entre elas o desempenho da memória. Por analisarmos neste estudo o processo cognitivo da memória, iremos, na sequência, descrever uma tipologia em específico dos jogos educacionais digitais, justamente os que exigem o desempenho da memória.

Sobre jogos que exigem o acionamento da memória, de acordo com Silva (2010) tais jogos permitem à criança assimilar pouco a pouco cada fase do jogo. Tal ação é gradativa, proporcionando que a criança desenvolva habilidade de percepção, atreladas ao desenvolvimento da memória, isto de forma lúdica.

Como característica, os jogos educativos digitais de memória possibilitam o aumento do conhecimento do aluno e funcionam como um suporte, tanto de aprendizagem como de desenvolvimento da memória. É por meio da decodificação da informação, que se encontra armazenada previamente dentro da memória, que o jogador consegue realizar a tarefa a ser realizada no jogo.

Sobre o aspecto da tarefa de um jogo educativo digital, como os demais jogos, os educativos digitais de memória exigem do jogador a resolução de um problema, por meio da realização de uma tarefa. De acordo com Oliveira (2007) voltado para resolver um problema, e tendo que seguir certas regras, o cérebro, em sua plasticidade, passa a desenvolver um processo de busca e seleção de estratégias, no qual a atenção e a memória têm um grande papel.

Sobre as características principais desta tipologia de jogos educacionais digitais, uma das é a de possibilitar trabalhar o conhecimento prévio do aluno, por meio de atividades pedagógicas e lúdicas, movidas pelo uso deste tipo de jogo. Ao jogar um jogo digital educativo de memória, o jogador participa do jogo de forma ativa, graças ao desempenho e acionamento de vários processos cognitivos, entre eles o da memória.

Na próxima sessão deste estudo, apresentamos e descrevemos o Jogo da Forca, um corpus real que serviu de objeto de estudo para a produção de análises voltadas para uma

[4] Estes os jogos dividem-se em: jogos de ação, de aventura, de lógica, de estratégia e de memória. Silva (2010).

investigação sobre o uso do jogo educativo digital como suporte de ensino de língua portuguesa e de desenvolvimento da memória.

7. O Jogo da Forca

O Jogo da Forca é um jogo educativo digital que trabalha o ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia da Língua Portuguesa e o desenvolvimento da memória. Este jogo digital é disponibilizado em uma plataforma online, a Nosso Clubinho, e é indicado para ser jogado por crianças que estejam no primeiro ano do Ensino Fundamental 1, na fase inicial de domínio da escrita e de vocabulário.

Por meio do acionamento do processo cognitivo da memória, o Jogo da Forca possibilita à criança a aprendizagem da ortografia e do vocabulário, proporcionando um ensino de língua portuguesa que envolve o uso da linguagem visual e sonora.

O jogo da Forca tem como desafio ao educando a execução da seguinte tarefa: é apresentada uma dica sobre uma palavra. A palavra a ser descoberta possui um número de letras a ser preenchido em cada um dos quadros que formam o nome da palavra.

Para resolver a tarefa, e descobri qual é a palavra, é oferecida à criança a seguinte possibilidade: A criança tem acesso a um teclado digital para, de forma aleatória, ou sequenciada, preencher cada espaço de letra e assim formar a palavra. No jogo, a criança tem a possibilidade de errar as letras que formam a palavra quatro vezes. Errando a letra, que forma a palavra quatro vezes, automaticamente o jogo se encerra e é iniciada uma nova rodada para que a criança descubra o nome de outra palavra. Se acertar o nome da palavra a rodada se encerra e inicia-se outra.

Na sequência, apresentamos a tela inicial do Jogo da Forca.

Figura 2. Tela inicial do jogo da Forca.



Fonte: nossoclubinho.com.br

Na próxima sessão, apresentamos os resultados e uma discussão sobre as análises sobre a utilização do Jogo da Forca como suporte de ensino/aprendizagem de língua portuguesa e de manutenção da memória.

8. Resultados e discussão

Este estudo teve como objetivo analisar o uso de um jogo educativo digital como suporte de ensino/aprendizagem de língua portuguesa e de desnvolimento da memória.

Buscamos informar, por meio de análises de um corpus real, como um jogo educativo digital de memória pode proporcionar a melhoria do ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia da Língua Porguesa, como também sua aplicabilidade para o desenvolvimento da memóira de crinças matriculadas no primeiro ano do Ensino Fudamental 1.

Tendo como base a utilização dos aportes teóricos utilizados no decorrer deste trabalho apresentamos na sequência os resultados e uma disucssão sobre o objeto investigado neste estudo.

A partir das análises produzidas, observamos que o Jogo da Forca proporciona o ensino/aprendizagem do conteúdo de ortografia da Língua Portuguesa de forma lúdica, exigindo o conhecimento e a memorização de letras, o que possibilita o desenvolvimento do processo cognitivo da memória.

Acreditamos que, de forma lúdica, o jogo pode despertar no educando o interesse pela leitura e a apropriação do vocabulário, pelo fato de entendermos que ao jogar o Jogo da Forca a criança se insere em uma atividade divertida de aprendizagem de língua portuguesa.

O Jogo da Forca desperta o interesse do educando pela leitura e a apropriação do vocabulário, por meio da linguagem visual e sonora presentes no jogo, o que torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e atrativo.

Defendemos que o momento para inserir o Jogo da Forca como uma ferramenta de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa às crianças seria em um momento posterior à apresentação do conteúdo de formação de palavras e conhecimento de vocabulário, pois a informação armazenada na memória, sobre como se forma uma palavra, é recuperada justamente quando a criança joga o Jogo da Forca e executa a tarefa a ser cumprida, e esta atividade, de lembrar como se forma a palavra, acaba desenvolvendo, na criança, este processo cognitivo. O entendimento é o de que a atividade de "lembrar" como se escreve a palavra funciona como um reforço de aprendizagem sobre o conteúdo de ortografia.

A partir das análises produzidas defendemos que, por meio da tarefa apresentada pelo jogo, a criança trabalha o conhecimento prévio sobre a escrita correta da palavra, anteriormente ensinado pelo professor em sala de aula e armazenado na memória. Daí a importância do desempenho deste processo cognitivo para a aprendizagem de língua portuguesa. Além deste aspecto, a existência, no jogo, de uma dica sobre a palavra a ser descoberta, por meio do uso da ortografia, ou seja, por meio da aprendizagem da língua, funciona como um artifício pedagógico de aprendizagem, um insight5, e uma solução para o problema apresentado na tarefa.

[5] Um acontecimento cognitivo que pode ser associado a vários fenômenos podendo ser sinônimo de **compreensão, conhecimento, intuição.** Algumas pessoas afirmam que um *insight* é a perspicácia ou a capacidade de apreender alguma coisa, e acontece quando uma **solução surge de forma repentina. Nunes e Oliveira (2010).**

9. Considerações finais

A proposta inicial deste estudo foi a realização de uma investigação sobre o uso do jogo digital como suporte de ensino/aprendizagem de língua portuguesa e de desenvolvimento da memória. Propomos observar como a prática pedagógica utilizando as (TDIs) favorecem a inclusão digital do educando, por meio de sua inserção na cultura digital.

Para tornar sua prática didática mais atrativa, é preciso que o professor desenvolva o ensino de Língua Portuguesa, por meio de atividades que despertem o interesse dos educandos sobre o conteúdo abordado. Nesta perspectiva, o uso de jogos educativos digitais, como o Jogo da Forca, pode ser um suporte interessante para que o professor atinja tal objetivo, pois ao participar do jogo o educando acaba se inserindo em uma forma de ensino/aprendizagem ativa.

A utilização de um jogo educativo digital de língua portuguesa e de memória, em atividades de ensino de língua, possibilita a fixação do assunto abordado anteriormente pelo professor em sala de aula, além de favorecer o desenvolvimento da memória. É justamente por meio da decodificação da informação, que se encontra armazenada previamente dentro da memória, que a criança consegue realizar a tarefa do jogo, esta voltada para o uso da ortografia e do vocabulário.

A partir dos resultados, e da discussão promovida pela investigação realizada sobre o objeto de estudo deste trabalho, observa-se que o ensino/aprendizagem de língua portuguesa, por meio de um jogo educativo digital é caracterizado como sendo eficiente, divertida e motivadora, pois corrobora com o estilo de aprendizagem do mundo atual, influenciado pelo uso das (TDIs).

Acreditamos que é de fundamental importância que o jogo educativo digital seja aplicado como recurso pedagógico, desde a educação infantil, para a captação das mudanças e adaptações pela qual as escolas estão tendo que passar para receber crianças com um perfil diferente.

Por fim, defendemos que jogos educativos digitais de memória proporcionam o desenvolvimento e a manutenção do desempenho deste processo cognitivo, pois a participação da criança em jogo de tal tipologia funciona como uma “ginástica mental”, aumentado a rede de conexões neurais e alterando o fluxo sanguíneo no cérebro, quando em estado de atenção.

Referências

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

BRASIL. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC): educação é base**. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em:http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 27 jul. 2022.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio. Parte II: linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEB, 1999.

GONÇALVES, Susana. **Aprender a ler e compreensão do texto: processos cognitivos estratégias de ensino.** 2010 Disponível em: < http://www.rieoei.org/rie46a07.htm>. Acesso em: 30 ago. 2022, às 16 h: 24 min.

IZQUIERDO, Ivan. **Memóri**a [recurso eletrônico] / Ivan Izquierdo. – 3. ed. – Porto Alegre: Artmed, 2018.

JOGO DA FORCA.www.nossoclubinho.com.br. Acesso em; 23 de julho de 2022. às 10: h 33 min.

JUUL, J., Half-Real: ***Video Games between Real Rules and Fictional Worlds,*** **The MIT Press,** 2005, ISBN: 0262101106.

LUCCHESE, Fabiano; RIBEIRO, Bruno.**Conceituação de Jogos Digitais**. FEEC / Universidade Estadual de Campinas Cidade Universitátia Zeferino Vaz, Campinas, SP, Brasil.2005.

MASCARELLO, Lindomar José. **Memória de trabalho e processo de envelhecimento/*Working memory and aging process.*** Psic. Rev. São Paulo, volume 22, n.1, 43-59, 2013.

NOCOLESCU, B.**O manifesto da transdisciplinaridade**. São Paulo: Trion. 1999

NUNES, Oldemar.OLIVEIRA; Vera Barros de. **A memória de curto prazo do universitário e a prática de jogos: um estudo comparativo.** Rev. Psicopedagogia 2010; 27(82): 59-67.

OLIVERIA, V B. **Jogos de regras e a resolução de problemas**. Petrópolis:Vozes;2007.

PIAGET, **Psicologia e pedagogia.** Tradução de Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. 4.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1969/1976.

SCHUCK, Franciane Escobar; OESTERREIC, Frankiele. **Jogos educacionais como ferramenta nas aulas de língua portuguesa.** Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal de Santa Maria – Curso de Pós-graduação/ Especialização em Mídias na Educação. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/handle/1/737. Acesso em 28 de julho de 2022. às 10: h 46 min.

SILVA, Susany Garcia da. **JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO METODOLOGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Revista e-Curriculum (PUCSP), 2010.

VACSCONCELLOS, C.S. **Construção do conhecimento em sala de aula**. São Paulo: Libertad.2004.