



Analizando a Contribuição do Uso do Jogo Educativo Soletrando para as Aulas de Português: um relato de experiência

Thereza Patricia Pereira Padilha, UFPB

thereza@dce.ufpb.br

Resumo. O presente trabalho apresenta um relato de experiência a partir de atividades realizadas na disciplina de softwares educacionais, do curso de Licenciatura em Ciências da Computação, da Universidade Federal da Paraíba, Campus IV. Buscou-se verificar se a assimilação do conteúdo das aulas de português, dos alunos do 6º ano, em uma escola municipal de Mamanguape, na Paraíba, foi maior com uso do jogo educativo Soletrando. Para isso, após a explanação do conteúdo de forma convencional (quadro e giz), parte dos alunos também interagiu com o jogo educativo Soletrando. Em seguida, foram aplicadas avaliações para mensurar os acertos e os erros de todos os alunos da turma. São apresentados os resultados obtidos destas avaliações, bem como as observações do professor sobre o uso do jogo para o apoio nas aulas de português.

Palavras-chave: Jogo educativo; Soletrando; Apropriação de conteúdo.

Abstract. This paper presents an experience report of activities performed in the educational software class, available in the Computer Science Degree at Federal University of Paraíba, Campus IV. The goal of this work was to analyze whether the content assimilation in the Portuguese classes of the 6th year students in a municipal school at Mamanguape, is higher using the Soletrando educational game. For this, initially, the content explanation in conventional mode (with chalk and whiteboard). After, some students also interacted with the Soletrando educational game. Assessments were applied to measure the correct and incorrect items for whole class. Results and teacher observations about the use of this game in the Portuguese classes will be present.

Key-word: Educational Game, Soletrando, Content Assimilation.

1. Introdução

A sociedade está vivendo a era tecnológica em que o acesso à informação é muito mais simples e rápido se comparado a décadas passadas. Hoje, vive-se em uma sociedade altamente conectada por meio de diversos dispositivos tecnológicos, desde computadores pessoais a *smartphones*, interligados à Internet. De acordo com Takahashi (1998), a nossa compreensão de tempo, espaço e conhecimento foi afetada com a revolução da quantidade de informações, atingindo e modificando, de forma permanente, o funcionamento de diversas áreas, tais como educação, economia, lazer e cultura.

No caso da área da Educação, segundo Cruz e Fernandes (2007), os alunos estão cada vez mais motivados para o uso das tecnologias de comunicação e informação do que para os métodos tradicionais de ensino. Por esta razão, a escola precisa modificar a sua concepção tradicional de ensino e começar a estabelecer pontes com outros universos de informação e, assim, possibilitar novas situações que facilitem a aprendizagem. Neste contexto, o uso de jogos educacionais para o ensino de diversas áreas do conhecimento ainda tem sido um recurso difícil para os professores adotarem, muitas vezes por desconhecimento de onde encontrar e como utilizar ou, até mesmo, por alguns jogos não atingirem o seu propósito, isto é, ser educativo.

Para Betz (1995), existe uma grande associação entre jogos e aprendizado. Os jogos de computador permitem a visualização e a experimentação de conceitos e possuem ambientes que despertam a criatividade dos jogadores. Além disso, a competição e definição de objetivos são componentes motivadores nestes jogos (Neal, 1990). Isso também se deve ao fato de que a maioria dos jogos possui bastante animações permitindo o estudo ser algo prazeroso.

Soletrando é um jogo educativo que foi desenvolvido a partir da grande repercussão do quadro Soletrando do programa de TV Caldeirão do Huck. Este jogo tornou-se muito conhecido por ser uma forma lúdica de apresentar o conceito de soletração das palavras em português após o Novo Acordo Ortográfico, pois o jogador tem seu *feedback* imediato do acerto ou erro. A cada sequência de 4 palavras certas, o jogador passa para um nível maior de dificuldade, exigindo do jogador um pouco mais de atenção e de conhecimento da língua portuguesa. É possível ainda jogar online e com vários jogadores, simulando o que realmente passa na televisão.

2. Motivação e Relevância do Problema

Quando se ensina algo, ensina-se também a colher com sabedoria os resultados e, assim, se preparar para os contratempos. Uma criança ainda requer de muita experimentação antes de ser capaz de compreender algo, por isso, a expectativa de resultados insatisfatórios, ou parciais, assim como a perspectiva de resultados positivos em qualquer empreendimento, deve fazer parte de sua instrução preliminar. Não existe ilustração melhor do que ensinar a fazer. Não existe ensinamento mais eficaz do que aprender fazendo. Assim, mostrar como fazer, vale mais que dizer que pode ser feito. Ainda assim, tudo começa com a demonstração de que aquilo pode ser realizado, desde que se possua a devida habilidade ou instrução.

A utilização do computador para resolução de problemas do nosso cotidiano tem sido extremamente eficaz e, no caso das escolas, a forma mais atraente tem sido por meio de jogos educativos que são capazes de auxiliar o ensino-aprendizagem devido, na

maioria das vezes, despertar o interesse por parte dos alunos (Gramigma, 1994). Inclusive, o uso de jogos como ferramenta para potencializar o ensino tem sido demonstrado em diversos estudos (Ribeiro et al, 2006).

Além disso, o setor de jogos está vivendo um momento de grande expansão. São inúmeros jogos disponíveis no mercado para diversas áreas do conhecimento. Dentre os aspectos motivacionais para o uso de jogos educacionais, destaca-se a possibilidade de "viajar" ou "simular" com as suas ações em um universo virtual do tema abordado. No entanto, ainda há um desconhecimento por parte de muitos professores sobre o potencial dos jogos educativos. As maiores dificuldades concentram-se em não saber como incorporar os jogos em seu método de ensino e quais jogos são mais apropriados para o objetivo esperado. Diante disso, este trabalho pretende mostrar que é possível utilizar um recurso computacional dinâmico e atrativo nas aulas de português, bem como apresentar os índices de assimilação de conteúdos quando há utilização deste recurso.

3. Metodologia

A fim de refletir sobre a apropriação do conteúdo de soletração (mais especificamente sobre o novo acordo ortográfico), ministrado nas aulas de português, pelos alunos de uma escola do município de Mamanguape - PB, foram realizadas as seguintes etapas:

- **organização da turma:** a turma do 6º ano da escola em questão, composta por 26 (vinte e seis) alunos, foi organizada em dois grupos (A e B), aleatoriamente;
- **apresentação do conteúdo para os grupos A e B:** a professora responsável pela disciplina de português apresentou normalmente o conteúdo sobre a nova ortografia da língua portuguesa, com o enfoque nas alterações da utilização do hífen nas palavras, utilizando somente os recursos tradicionais como quadro e giz;
- **apresentação do jogo educativo Soletrando para o grupo B:** após a aula convencional (etapa anterior), os alunos pertencentes ao grupo B foram encaminhados para o laboratório de informática. A própria professora da disciplina apresentou o software Soletrando e realizou diversos exercícios com a duração de 45 minutos;
- **verificação da aprendizagem:** nesta etapa foi apresentada uma lista com 10 exercícios para os dois grupos a fim de averiguar o nível de conhecimento absorvido por eles. Além disso, foi realizada uma entrevista com a professora para analisar o grau de interesse dos alunos em sala de aula e com o uso do recurso tecnológico (laboratório);
- **análise dos resultados:** interpretação dos dados coletados junto à correção dos exercícios realizados pelos dois grupos de alunos e às respostas da entrevista da professora.

4. Resultados da Experiência

4.1 Participação dos Alunos em Sala (Grupos A e B)

Segundo a professora, quando foi apresentar o conteúdo de soletração, muitos alunos não estavam prestando atenção a aula. Os alunos estavam dispersos e com baixa interação sobre o assunto que estava sendo transmitido.

4.2 Participação dos Alunos do Grupo B no Laboratório de Informática

Segundo a professora da disciplina, a maioria dos alunos do grupo B se demonstrou interessado em saber o que se tratava a aula, bem como utilizar o jogo apresentado. Os alunos forneceram a grafia de várias palavras sugeridas pelo jogo e, quando erraram, viram a sua formação correta. Poucos alunos quiseram acessar outros programas do computador, mas isto ocorreu por um curto período de tempo. O fato de muitos alunos estarem envolvidos com o jogo e argumentando os acertos e erros obtidos fez com que os demais alunos também testassem o jogo. No geral, observou-se que a maioria dos alunos estava entusiasmada com o jogo e, conseqüentemente, aprendendo.

4.3 Verificação dos Índices de Acertos dos Grupos A e B e Entrevista

A Tabela 1 apresenta, detalhadamente, o desempenho dos alunos de cada grupo com relação a quantidade de acertos na resolução da lista de exercícios. Pode-se observar que dos 13 alunos do grupo B, 7 (58%) acertaram pelo menos 7 grafias, já no grupo A este número cai para 3 (25%). Nenhum aluno do grupo B acertou apenas uma ou duas grafias. De um modo geral, o desempenho dos alunos do grupo B foi superior se comparado ao grupo A.

Grupo	1 - 2 acertos	3 - 4 acertos	5 - 6 acertos	7 - 8 acertos	9 - 10 acertos
A	2	3	5	3	0
B	0	2	4	6	1

Tabela 1. Desempenho dos Alunos Após Aula (Grupo A) e Aula+Jogo Educacional (Grupo B).

A partir da entrevista realizada com a professora, foi relatado um aumento de interesse do assunto de soletração, principalmente, com os alunos do grupo B após a apresentação do jogo educacional. Segundo a professora, 75% dos alunos do grupo B estão mais motivados e interessados nas aulas de português. Muitos alunos também questionaram a professora sobre a existência de outros softwares educacionais que abordam os demais assuntos vistos em sala. Sob o ponto de vista pedagógico, a professora considerou o jogo educacional Soletrando um recurso computacional que contribui com a aprendizagem efetiva dos alunos no assunto de soletração, pois este atua como um tutor na averiguação da grafia das palavras, sobretudo, do novo acordo ortográfico.

5. Conclusão

Este trabalho apresentou o relato de experiência realizado nas aulas de português do 6º ano de uma escola municipal de Mamanguape, Paraíba. A partir da entrevista com a professora e dos índices de acertos pelos alunos em uma avaliação, notou-se que a implantação de um software educacional, em algum momento, no decorrer do assunto ministrado, pode gerar mais resultados do que somente o uso dos recursos tradicionais.

Sabe-se que não basta apenas apresentar um software educacional para auxiliar o aprendizado. É extremamente relevante mostrar para os alunos uma correlação entre a exposição teórica do conteúdo (na sala de aula convencional) e como este conteúdo pode ser melhor assimilado/praticado por meio do uso de softwares educacionais. No que se refere ao jogo Soletrando, observou-se que este permitiu a fixação de grafias apresentadas pela professora em sala e, sobretudo, a ampliação do vocabulário dos alunos com palavras pouco familiares. Como este jogo está disponível na Internet, muitos alunos do grupo B comentaram que agora acessam frequentemente como forma de aprender e se divertir.

Por fim, percebeu-se, na prática, que a utilização de um software educacional, se devidamente utilizado e apoiado por uma metodologia sob a supervisão de profissionais capacitados, contribui positivamente para a melhoria do ensino e aprendizagem. Contudo, o uso excessivo de um software educacional pode transformar a aula em rotina, deixando de ser uma ferramenta de estímulo.

Referências Bibliográficas

CRUZ, Marcos Monte; FERNANDES, Natal Lânia Roque. Refletindo Sobre o Uso da Informática pelos Professores das Escolas Públicas de Fortaleza-CE. In: Anais do II Congresso de Pesquisa e Inovação da Rede Norte Nordeste de Educação Tecnológica, João Pessoa, PB.

BETZ, Joseph A. Computer Games: Increase Learning in an Interactive Multidisciplinary Environment, *Journal of Educational Technology Systems*, 24:2, pp.195-205, 1995.

GRAMIGMA, M. R. M. Jogos de empresa. São Paulo: Makron Books, 1994.

NEAL, L. Implications of computer games for system design. In: Anais da INTERACT, North Holl, 1990.

RIBEIRO, L. O. M., TIMM, M. I., ZARO, M. A. Modificações em Jogos Digitais e seu uso Potencial como tecnologia Educacional para o Ensino de Engenharia. *Cinted-UFRGS*, Vol. 4, N. 1, Julho, 2006.

TAKAHASHI, Tadao. Sociedade da Informação: ciência e tecnologia para a construção da Sociedade da Informação no Brasil. São Paulo: UNIEMP; Brasília: IBICT, p.11, 1998.