

OrtograFixe - Um jogo para apoiar o ensino-aprendizagem das regras da nova reforma ortográfica

Diego Lopes Marques¹, Ana Paula Serafim da Silva²

¹Departamento de Ciências Exatas – Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
Campus IV - Rua da Mangueira, s/n, - Companhia de Tecidos Rio Tinto
CEP 58297-000 - Rio Tinto - PB - Brasil

²Departamento Letras Clássicas e Vernáculas – Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
Campus I – Conjunto Humanístico – Bloco IV
CEP 58051-900 – João Pessoa - PB - Brasil

diego.lopes@dce.ufpb.br, ana.p.serafim@hotmail.com

Abstract. *This paper describes a game that is being developed to support the teaching and learning the new rules of the portuguese language spelling reform. This game, called OrtograFixe, is being developed for the Android platform. The proposal aims to provide students, a method that facilitates the learning of new reform motivating them about the importance of writing the words correctly using motivational factor as the use of tablets in and out of the classroom to support teaching.*

Resumo. *Este trabalho descreve um jogo que está sendo desenvolvido para apoiar no ensino-aprendizagem das regras da nova reforma ortográfica da língua portuguesa. Este jogo, denominado OtograFixe, está sendo desenvolvido para a plataforma Android. A proposta objetiva fornecer aos alunos, um método que facilite o aprendizado da nova reforma motivando-os sobre a importância de escrever as palavras corretamente utilizando como fator motivacional o uso dos tablets dentro e fora de sala de aula para auxiliar no ensino.*

1. Introdução

Segundo [Romão et al. 2008], ultimamente os métodos de ensino, baseados em tecnologia, vem evoluindo, fazendo assim necessários a pesquisa sobre novas formas de ensino e aprendizagem. Várias formas de utilização das tecnologias proporcionam uma maior capacidade intelectual no ser humano, e com isso, uma vasta rede de informações é disponibilizada.

A partir disso, vemos que a utilização de softwares educativos, tais como jogos, têm sido cada vez mais explorados nas áreas que envolvem educação. Isso ocorre devido a eles possibilitarem a criação de ambientes de ensino e aprendizagem individualizados (adaptados às características de cada aluno) e lúdicos, somado às vantagens que eles trazem consigo: entusiasmo, concentração, motivação, entre outros [Passerino 1998].

Segundo [Moratori 2003], o jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições. Com os jogos

a oportunidade de ampliar o potencial do uso de imagens, animações e interatividade é oferecida ao usuário, além de resgatar o aspecto lúdico e prazeroso da aprendizagem [Carvalho 2005].

Com isso os jogos educativos oferecem aos alunos a oportunidade de que o aprendizado aconteça de forma divertida e motivadora, e a necessidade da criação de novas aplicações que auxiliem o ensino-aprendizagem, torna-se cada vez mais clara e notória. Estas aplicações, podem facilmente contribuir para o melhor desempenho de conteúdos que as dificuldades são claramente perceptíveis em sala de aula, como por exemplo, o ensino das regras da nova reforma ortográfica da língua portuguesa.

A reforma ortográfica não é algo tão simples e sem consequências profundas, pois exigirá dos falantes da língua portuguesa, um grande esforço para que as mudanças em razão do novo acordo ortográfico venham acontecer efetivamente, descreve [Depner 2011]. A Autora relata ainda que todo falante deve conhecer bem a escrita de sua língua, no caso do português isso é ainda mais necessário, pois sofreu mudanças em diversas palavras, atingindo profundamente a vida de quem lida diretamente com a língua.

A partir disto torna-se favorável e cada vez mais evidente a integração entre tecnologias e a sala de aula, relata [SILVA 2011]. Essa relação contribui para que os professores utilizem diferentes formas de aplicar um determinado assunto, além de motivar os alunos a estudarem, complementa o autor.

De maneira geral, o objetivo principal deste trabalho é investigar e propor o desenvolvimento de um jogo para *tablets*, de forma a motivar mais os alunos, bem como melhorar a forma de introduzir as regras da nova reforma ortográfica para os alunos, tentando assim, evitar a desmotivação dos mesmos.

Este artigo está organizado da seguinte forma. A Seção 2 descreve os trabalhos relacionados. A Seção 3 descreve o jogo desenvolvido. Por fim a seção 4 apresenta as considerações finais deste trabalho e os trabalhos futuros que vêm sendo planejados.

2. Trabalhos Relacionados

Existem várias pesquisas que abordam o desenvolvimento de aplicações para mobile learning [Arrigo et al. 2007], [Cao et al. 2006] e também o ensino das regras da nova ortografia com jogos [Loddo, 2009].

Um trabalho relacionado [Cezar, 2009] ao que é descrito no presente artigo descreve um jogo de tabuleiro, denominado “Acentolândia”, e que se destina a auxiliar o ensino-aprendizagem nas regras da acentuação gráfica. Além disso, existem diversos jogos que instigam o usuário a praticar o conteúdo das regras da nova ortografia [FMU], [Câmara dos deputados]. Ambos os jogos funcionam no estilo de perguntas e respostas, onde o usuário tem uma série de alternativas, e deve selecionar a alternativa correta.

Considerando os trabalhos relacionados e a literatura pesquisada, pode-se ver o trabalho descrito no presente artigo como uma estratégia M-Learning para apoiar o aprendizado das regras da nova ortografia. Algumas vantagens da utilização dos dispositivos móveis, tais como ubiquidade no processo de aprendizagem e as diversas formas de interação que estes dispositivos proporcionam, foram fatores primordiais para a sua escolha.

3. O Jogo: OrtograFixe

O jogo OtograFixe é um jogo para *tablets* na plataforma Android que tem como objetivo auxiliar o ensino-aprendizagem das regras da nova reforma ortográfica. Ele tem como público alvo principal os alunos de ensino fundamental e médio que desejam aprender um pouco mais sobre as regras da nova reforma ortográfica, bem como todos os interessados que queiram praticar um pouco sobre estas novas regras. O jogo propõe aos alunos vários desafios que consistem na apresentação de palavras que fazem parte ou não de uma determinada regra da nova ortografia, que previamente é apresentada ao usuário (conforme observado na Figura 1).



Figura 1. A Regra da vez é apresentada ao aluno

Ao clicar na opção “Começar”, o aluno se depara com uma série de palavras que representam o desafio proposto pela regra. Resolver cada desafio consiste em clicar nas palavras que correspondem corretamente à regra que foi apresentada ao aluno. Este movimento de clicar é feito com os próprios dedos do usuário, explorando assim o recurso de *touch screen* (tela sensível ao toque) que estes dispositivos dispõem. Um exemplo da tela de palavras é mostrado na Figura 2.



Figura 2. Lista de palavras que são apresentadas ao aluno

O aluno precisa acertar o maior número de palavras, de acordo com a regra que lhe foi previamente apresentada, em até 20 segundos. Após esse tempo, o jogo apresenta uma nova regra escolhida aleatoriamente. Ao acertar as palavras do desafio proposto, o jogador tem uma pontuação acrescida no seu score de pontos de acertos. Caso ele erre, a pontuação no score de pontos de erro é aumentada, além de informações sobre a nova regra ortográfica que se refere aquela determinada palavra. A Figura 3 ilustra a tela do jogo no momento em que o usuário clica na palavra “baiúca”, que de acordo com a regra da nova reforma ortográfica, passa a ser “baiuca” (sem o acento agudo).



Figura 3. Tela de erro

Ao final de todos os desafios disponíveis, o jogo apresenta uma tela final onde informa o desempenho que o aluno obteve no jogo.

Neste protótipo, foi implementada uma interface gráfica simples que apresenta uma tela de menu inicial, a tela do jogo que apresenta as palavras para o jogador e a tela final que corresponde ao desempenho que o aluno teve durante todo o jogo. A versão atual do jogo OrtograFixe, que possui licença LGPL, está disponível no endereço <http://code.google.com/p/ortografixe/> e pode ser executado em Tablets compatíveis com o sistema operacional Android (como o Samsung Galaxy Tab), a partir da versão 2.2, ou através do emulador do android, através de seu SDK (<http://developer.android.com/sdk/index.html>). Ainda na página do projeto no Google Code, possui um vídeo demonstrativo do jogo.

4. Conclusões e Trabalhos Futuros

Espera-se que o jogo descrito neste trabalho seja atrativo e motivador para os alunos exercitarem seus conhecimentos sobre as regras da nova reforma ortográfica de forma divertida.

Os trabalhos futuros para o jogo incluem a validação das funcionalidades juntamente com profissionais da área de português, bem como com alunos de ensino fundamental e médio. A partir disso, pretende-se analisar os pontos positivos e negativos observados pelos usuários, para que os possíveis erros no desenvolvimento das versões futuras sejam menores. Também é meta do projeto disponibilizar uma interface para que professores possam facilmente incrementar o jogo com novos desafios.

Pretendem-se ainda além de melhorias no projeto instrucional do jogo, melhorias gráficas. Por fim, pretende-se avaliar considerando uma comparação de desempenho entre turmas sem acesso à ferramenta e outras com acesso a ela.

Referencias

- Arrigo, M et al. (2007). "Experiencing Mobile Learning: the MouLe project". In: Proc. Of the 7th WSEAS International Conference on APPLIED INFORMATICS AND COMMUNICATIONS (AIC'07), Athens, Greece, 2007.
- Câmara dos Deputados. "Jogo da nova ortografia". Disponível em: http://imagem.camara.gov.br/internet/midias/Plen/swf/Jogos/jogo_da_nova_ortografia/jogo_da_nova_ortografia.swf. Acesso em: 11 set. 2012.
- Cao, Y et al. (2006). "The Athabasca University mobile library project: Increasing the boundaries of anytime and anywhere learning for students". In the proceeding of the IWCM'06: British Columbia, Canada. ACM. 1289 – 1293.
- Carvalho, F. S. de.; Haguenuer, C. J.; Victorino, A. L. Q. (2005). "Utilização de Jogos Interativos no Ensino a Distância Via Internet". 12º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, Santos (SP), Set. 2005.
- Cezar, K.P.L. (2009). "Acentolândia - Criação e aplicações de um jogo de regras sobre acentuação gráfica para séries iniciais do ensino fundamental". Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Maringá, Maringá.
- Depner, E. M. O et al. (2011). "Novo Acordo Ortográfico". Universo Acadêmico, n. 01, v. 19, jan/jun. 2011. Disponível em: http://www.univen.edu.br/revista/n019/revista_universo_academico_vol19.pdf Acesso em: 15 set. 2012.
- FMU. "Game da Reforma ortográfica". Disponível em: <http://fmu.br/game/home.asp>. Acesso em: 24 set. 2012.
- Loddo, K (2001). "Aprenda Brincando a Nova Ortografia: Uma proposta de Ensino para a Escola Brasileira" X Congresso AIL, Portugal, Algarve, Jul, 2011.
- Moratori, P. B. (2003). "Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?". Rio de Janeiro: UFRJ, 2003, Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/6770926/Por-Que-Utilizar-Jogos-Educativos-No-Processo-de-Ensino-Aprendizagem>. Acesso em: 24 set. 2012.
- Passerino, L. M. (1998) "Avaliação de Jogos Educativos Computadorizados". Taller Internacional de Software Educativo 98 (TISE'98).
- Romão, J. J. S.; Renneberg, M.; Gonçalves, M.M. (2008) "Cognição e Interatividade no desenvolvimento de jogos educativos". In VII Symposium on Computer Games and Digital Entertainment, páginas 158-162.
- Silva, D.L.M.; Rebouças, A. D. D. S. (2011). "MyQuímica – Um Jogo para auxiliar no ensino-aprendizagem das nomenclaturas químicas". In Workshop on Applications to Provide Learning and Teaching Support – APPLETS, 2011, Sergipe. Anais do Workshop on Applications to Provide Learning and Teaching Support – APPLETS.