



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TOCANTINS
CAMPUS PORTO NACIONAL
CURSO SUPERIOR DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

LAILA TAVARES DE ARAÚJO

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA: uma experiência na Escola Estadual Professor Alcides
Rodrigues Aires**

**PORTO NACIONAL-TO
2019**

LAILA TAVARES DE ARAÚJO

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA: uma experiência na Escola Estadual Professor Alcides
Rodrigues Aires**

Trabalho de conclusão do curso apresentado à coordenação do curso de Licenciatura em Computação do *Campus* Porto Nacional do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins, para obtenção parcial do grau de Licenciado em Computação.

Orientadora: Ma. Shirley Alves Viana Vanderlei
Co-Orientador: Me. Rafael Miranda Correia

**PORTO NACIONAL-TO
2019**

LAILA TAVARES DE ARAÚJO

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA: uma experiência na Escola Estadual Professor Alcides
Rodrigues Aires**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Licenciatura Computação
do *Campus* Porto Nacional do Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins, para
obtenção do grau de Licenciado em Computação.

APROVADO: ____/____/____

Banca Examinadora

Ma. Shirley Alves Viana Vanderlei (Orientadora)
Campus Porto Nacional - IFTO

Prof. Me. Rafael Miranda Correia (Co-Orientador)
Campus Porto Nacional - IFTO

Profa. Ma. Lilissanne Marcelly de Sousa (Membro)
Campus Porto Nacional - IFTO

Prof. Dr. Albano Dias Pereira Filho (Membro)
Campus Porto Nacional - IFTO

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pelo dom da vida e por ter me proporcionado chegar até aqui.

A minha mãe Terezinha, por toda dedicação e esforço por me dar uma boa educação e para meus irmãos, lutando dia após dia, debaixo de chuva e sol, sem a presença de meu pai. E que mesmo assim, nunca deixou de buscar o melhor para nossa família, minha mãe é uma guerreira, meu exemplo de vida, me espelho nela a todo momento. Aos meus irmãos Sillas Fernando (*in memórian*), porém sempre me incentivou a nunca desistir dos meus sonhos, a minha irmã Winne Marine pelo apoio recebido, dedicação, paciência e broncas, ao meu irmão Danilo o homem da família, que contribuiu diretamente para que eu pudesse ter um caminho mais fácil e prazeroso.

A todos meus educadores, em especial ao Professor Dr. Albano Dias o qual já havia tido um contato bem antes de entrar na universidade, pois foi meu professor no ensino fundamental, a Professora Ma. Lillissanne Marcelly por todo carinho e dedicação e ao Professor Me. Paulo Patrício pelo respeito, carinho que sempre teve e tem por mim. Agradeço a todos, por cada momento vivido, que foi de suma importância para meu crescimento educacional.

Agradeço de coração a minha orientadora Ma. Shirley Alves Viana Vanderlei, por todo carinho, amor, paciência e dedicação que sempre teve comigo e, principalmente pela amizade durante todo o processo da minha trajetória acadêmica.

A todos meus colegas de sala, em especial a Cleidivone e Loiane, que dispuseram de forma direta e indireta para que eu nunca desistisse, acreditando sempre na minha capacidade de superação.

E a Instituição, por proporcionar os meios que me permitiram chegar ao final desse ciclo de maneira satisfatória.

Fica aqui meu muito obrigado a todos, que contribuíram de forma direta e indireta para meu crescimento de forma em geral.

RESUMO

Nos últimos anos temos percebido o quanto a tecnologia tem avançado e no âmbito educacional tem-se aproveitado essa ferramenta como um meio de promover um ensino significativo. Este artigo tem a finalidade de mostrar as influências dos jogos educativos, bem como o incentivo em seu uso como instrumento facilitador para o ensino de Língua Portuguesa. Para tanto, foi selecionada a turma de 4º ano do Ensino Fundamental I, do turno vespertino, com um total de 30 educandos matriculados, da Escola Estadual Professor Alcides Rodrigues Aires em Porto Nacional - TO, para aplicação de um projeto por meio de uso de jogos educativos digitais e assim, minimizar as dificuldades encontradas pelos educandos em relação aos conteúdos de Língua Portuguesa. A pesquisa é de tipo qualitativa e de natureza exploratória, para tanto foi realizado um levantamento bibliográfico por meio de livros e artigos científicos. Em seguida levantou-se os links dos jogos a serem trabalhados no laboratório de informática com a turma. Foram realizados 14 (quatorze) encontros, sendo 1 (um) para apresentação do projeto na escola, 12 (doze) encontros para realização de atividades utilizando os jogos educativos digitais que abordam conteúdos de Língua Portuguesa e 1 (um) para a avaliação final do trabalho. Ao término do trabalho identificou-se que houve melhora na aprendizagem dos educandos, interesse na realização das atividades e foi despertado a vontade do próprio estudante em adquirir o conhecimento a partir da utilização desta ferramenta.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias digitais. Aprendizagem. Educando. Língua Portuguesa.

ABSTRACT

In recent years we have realized how much technology has advanced and in the educational field this tool has been used as a means of promoting meaningful teaching. This article aims to show the influence of educational games, as well as the encouragement of its use as a facilitating instrument for the teaching of Portuguese. To this end, the fourth grade of elementary school I of the afternoon shift was selected, with a total of 30 students enrolled, from the Professor Alcides Rodrigues Aires State School in Porto Nacional - TO, to apply a project using digital educational games and thus minimize the difficulties encountered by learners in relation to Portuguese language content. The research is qualitative and exploratory in nature, so a bibliographic survey was made through books and scientific articles. Then the links of the games to be worked on in the computer lab with the class were raised. Fourteen (14) meetings were held, one (1) to present the project at school, twelve (12) meetings to perform activities using digital educational games that address Portuguese Language content and one (1) for the final evaluation of the project job. At the end of the work it was identified that there was an improvement in the students' learning, interest in performing the activities and the student's own desire to acquire knowledge from the use of this tool was aroused.

KEYWORDS: Digital technologies. Learning. Teaching. Portuguese language.

LISTA DE FIGURA

Figura 1: Página inicial do site sol.....	28
Figura 2: Página inicial do site escola games.....	29
Figura 3: Página inicial do site Ludo Educativo.....	30
Figura 4: Primeiro contato com a educadora e educandos.....	33
Figura 5: Alunos participando da atividade proposta.....	34
Figura 6: Atividade com uso de jogos educativos digitais.....	35
Figura 7: Uso de jogos educativos digitais - No ritmo das palavras.....	37
Figura 8: Jogo Separação de sílabas.....	38
Figura 9: Continuação da atividade anterior.....	40
Figura 10: Jogo sopa de letrinha.....	42
Figura 11: Jogo sobre interpretação de texto.....	44
Figura 12: Continuação da atividade anterior.....	45
Figura 13: Jogo aumentativo e diminutivo das palavras.....	47
Figura 14: Continuação da atividade anterior.....	48
Figura 15: Jogo caça-palavra.....	50
Figura 16: Jogo manda letra.....	51
Figura 17: Avaliação das atividades do projeto.....	52

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC -	Base Nacional Comum Curricular
DCNs -	Diretrizes Curriculares Nacionais
IDEB -	Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
LDB -	Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional
PCN's -	Parâmetros Curriculares Nacionais
TIC's -	Tecnologias da Informação e da Comunicação

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1. Problema da pesquisa.....	11
1.2. Objetivos da pesquisa.....	11
1.2.1. Objetivo Geral.....	11
1.2.2. Objetivos Específicos.....	11
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1. A Importância dos Jogos Educativos na Educação.....	13
2.2. Ensino da Língua Portuguesa no Brasil.....	15
2.3. O uso da informática, como recurso facilitador no Ensino da Língua Portuguesa	18
2.4. Ensino de Língua Portuguesa por meio de jogos educativos <i>online</i>	20
3. METODOLOGIA.....	25
3.1. Pesquisa bibliográfica.....	25
3.2. Pesquisa-ação.....	26
3.3. Seleção dos jogos educativos <i>online</i> a serem trabalhados.....	27
3.4. Universo da pesquisa.....	31
4. ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	32
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55
ANEXO – A.....	58
ANEXO – B.....	62

1. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais vêm se destacando dentro do meio educacional como uma ferramenta metodológica facilitadora no processo de ensino e aprendizagem. E no que diz respeito ao ensino da Língua Portuguesa no Brasil, o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), a Prova Brasil, entre outros tipos de avaliações que medem os índices da educação básica brasileira, demonstram o quanto os alunos, principalmente os que estão nas séries finais do Ensino Fundamental I, precisam avançar em relação a capacidade da leitura e escrita.

De acordo com Amaral et al (2012), o ensino da linguagem deve ultrapassar o ensino mecânico de regras e normas e para isso, é necessário que o professor seja capaz de propor ao aluno um ensino que mostre a importância do saber falar e escrever de forma culta. No entanto, precisa respeitar e levar em consideração as individualidades do educando, tornando-o capaz de identificar as variações linguísticas e saber utilizá-las em momentos adequados.

Dessa forma, cumpre ao professor buscar refletir sobre sua prática e inovar as metodologias, bem como os recursos didáticos, a fim de propor aulas mais criativas e significativas para os educandos. Ao sair um pouco do tradicionalismo e buscar práticas inovadoras, o professor terá possibilidades de estimular seus educandos a participarem das aulas e, assim, melhorar o desempenho. E como vivemos em um mundo tecnológico, os jogos digitais surgem como um caminho a ser trilhado em busca do sucesso escolar.

Nos últimos anos, o ensino de Língua Portuguesa nas escolas vem sofrendo crescentes transformações e um dos motivos se dá pelo avanço tecnológico. Percebe-se a necessidade de modificar a nossa visão de ensinar, aprender e está aberto para novas formas de trabalho em sala de aula, deixando de lado as aulas monótonas e, assim, dando espaço para a tecnologia agir, mediada pelos educadores, por meio de jogos educativos, a fim de despertar o interesse dos educandos. Os educadores ao proporcionarem aulas diversificadas por meio dessa ferramenta pedagógica auxiliam e consolidam o ensino e aprendizagem dos educandos, e ainda, os terão como parceiros no processo.

No intuito de contribuir com o processo de ensino aprendizagem na disciplina de Língua Portuguesa, por meio de jogos educativos digitais, selecionamos a Escola Estadual Professor Alcides Rodrigues Aires e a turma do 4º

ano do Ensino Fundamental I, turno vespertino, a qual conta com 30 alunos matriculados.

1.1. Problema da pesquisa

Diante deste contexto, propõe-se a desenvolver um trabalho sobre a influência dos jogos educativos digitais no ensino de Língua Portuguesa e, para isso, partiu-se de problema central: O uso dos jogos educativos no ensino da disciplina de Língua Portuguesa, melhorar o desempenho dos educandos do 4º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual Professor Alcides Rodrigues Aires?

A partir do questionamento inicial, traçou-se os objetivos a serem alcançados no decorrer do desenvolvimento da pesquisa.

1.2. Objetivos da pesquisa

1.2.1. Objetivo Geral

Analisar a influência dos jogos educativos digitais em Língua Portuguesa, no desempenho dos educandos matriculados no 4º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual Professor Alcides Rodrigues Aires.

1.2.2. Objetivos Específicos

1. Verificar os jogos educativos digitais, de Língua Portuguesa, disponíveis para utilização, junto aos educandos do 4º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual Professor Alcides Rodrigues Aires;

2. Identificar o nível de conhecimento dos educandos do 4º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual Professor Alcides Rodrigues Aires em relação ao uso de jogos educativos digitais;

3. Apontar os benefícios, que os jogos educativos digitais proporcionam no desenvolvimento dos educandos.

O presente estudo faz-se necessário, pois aborda uma questão metodológica no âmbito das escolas e que, diante das transformações que vêm ocorrendo no mundo por meio da evolução tecnológica, os educadores não podem

ficar alheios a essas transformações e inseri-las como ferramentas facilitadoras para uma aprendizagem significativa.

O trabalho está organizado em 5 (cinco) capítulos. O primeiro capítulo trata-se da introdução da proposta da pesquisa, contendo a problemática, objetivos e a justificativa da pesquisa. O segundo capítulo apresenta o embasamento teórico da pesquisa, e busca-se trabalhar sobre a importância dos jogos educativos na educação; Tenta-se resgatar um pouco da história sobre o ensino da Língua Portuguesa no Brasil; Procura-se ressaltar a importância do uso da informática, como recurso facilitador no Ensino da Língua Portuguesa; E por fim apresentamos as vantagens e as desvantagens em trabalhar o ensino de Língua Portuguesa por meio de jogos educativos *online*.

Já o terceiro capítulo, refere-se à metodologia, o qual apresenta os passos detalhados de como foi desenvolvida a pesquisa. O quarto capítulo apresenta os resultados alcançados por meio da aplicação do projeto utilizando jogos educativos *online* previamente selecionados com a turma do 4º ano do Ensino Fundamental I, da Escola Professor Alcides Rodrigues Aires. E, por fim, o quinto capítulo que apresenta as considerações finais do trabalho.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. A Importância dos Jogos Educativos na Educação

Desde a segunda metade do século XX e início do século XXI, deu-se início ao processo de expansão científico-tecnológica, a qual conecta o mundo numa rica e complexa teia de interrelações. Dentro dessa expansão houve uma quebra de barreiras na comunicação, encurtou-se distância e resultou numa interação econômica e tecnológica entre países. (QUEIROZ e URT, 2005).

Ainda de acordo com esses autores, nesse processo de transformação tecnológica ainda na década de 1980, foi lançada as bases da política de introdução dos computadores na educação. No entanto, houve defensores em relação ao uso do computador no ambiente educacional, bem como também houve os contrários a essa política.

Porém, com o passar dos anos, mediante a diversas transformações tecnológicas que o mundo vem passando o contexto educacional não ficou alheio a elas. A inovação tecnológica está cada dia mais presente no cotidiano dos educandos proporcionando, o uso de modernos recursos didáticos nas unidades escolares e com isso vêm proporcionando uma melhoria no ensino e aprendizagem.

Nesse contexto, Andrade, Quesada e Martins (2016), afirmam que nas últimas décadas tem-se verificado o crescimento tecnológico, bem como a ampliação de sua utilização. Dessa forma, as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC's) passaram a ser utilizadas também na sala de aula, uma vez que as crianças estão cada vez mais em contato com *smartphones*, *tablets*, *notebooks* e *softwares*.

Por meio do avanço tecnológico, é possível criar ferramentas que podem ser utilizadas em sala de aula, e que promova uma aprendizagem mais dinâmica, com eficiência e inovação, promovendo uma nova metodologia de ensino e a interação dos educandos com o conteúdo. No entanto, faz-se necessário que os educadores tenham conhecimento sobre as tecnologias disponíveis, para que possam utilizá-las no dia a dia em sala de aula.

Nessa perspectiva, Freire (1996, p.24), afirma que os formadores devem se convencer que definitivamente “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidade para sua produção ou sua construção.” A educação vem sofrendo

diferentes transformações e a uma delas é a utilização das ferramentas tecnológicas e contribuem para o melhor desenvolvimento dos educandos. Portanto, cabe aos professores criar possibilidades, seja por meios de novas tecnologias para promover a aprendizagem.

Vale ressaltar que os educandos, já não mais se acostumam com o uso de cadernos, livros ou apostilas, visto que muitos recursos tecnológicos já vêm sendo inserido no contexto educacional. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's, 1998), já apontava a necessidade de utilização das TIC's na educação, já que as novas tecnologias da informação cumprem o papel de mediar o que acontece no mundo e portanto, a escola tem a tarefa de educar as crianças e jovens para a recepção desses recursos tecnológicos.

Alinhado aos PCN's, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) apresenta dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento e a quinta competência é:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

O uso de ferramenta inovadora em sala de aula (os jogos educativos por exemplo) apresenta vários pontos positivos. Um deles é que tira o professor da posição de superioridade e dá-se lugar para uma relação dialógica entre educandos e professor promovendo um ambiente propício para que o educando se expresse, tire dúvidas e exponha suas opiniões. (ANDRADE; QUESADA e MARTINS, 2016)

Segundo Vigotski (2010, p.117), “através do brinquedo, a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto”. Assim, o uso de jogos educativos surge como uma bela ferramenta facilitadora de conhecimento, tornando uma aula mais dinâmica, despertando interesse entre os educandos, pois eles têm a oportunidade de aprender de forma lúdica.

Para Andrade, Quesada e Martins (2016), qualquer recurso que o professor venha a utilizar em sala de aula, desde que seja bem pensado, trabalhado adequadamente e com dedicação, influenciará diretamente na autoestima de seus

educandos, pois estes sentirão parte do processo, devido àquela atividade ter sido pensada para eles, para que aprendam.

Collins e Halverson (2010, apud Aguiar, 2017), em uma interessante abordagem, falam em nichos de aprendizagem, que permitem ao indivíduo construir o próprio conhecimento, algo como autoformação impulsionada pelos recursos tecnológicos. Eles observam que as novas tecnologias oferecem práticas de aprendizagem que desafiam o que está nos currículos tradicionais. Em outras palavras, hoje as pessoas não obtêm conhecimento apenas por meio da escola, elas aprendem em casa, nos *cybercafés*, por meio de aplicativos e jogos, em qualquer lugar e tempo que decidam fazê-lo.

Diante dos avanços tecnológicos e de sua inserção nas mais diversas atividades cotidianas, vale refletirmos sobre sua utilização no contexto educacional, em particular, sobre o uso dos jogos digitais, no ensino de língua portuguesa, uma vez que os professores podem explorá-los em suas aulas de modo a tornar mais significativa a abordagem dos seus conteúdos.

2.2. Ensino da Língua Portuguesa no Brasil

Com o início efetivo da colonização portuguesa em 1532, a língua portuguesa começa a ser transportada para o Brasil. Aqui ela entra em relação, num novo espaço-tempo, com povos que falavam outras línguas, as línguas indígenas, e acaba por tornar-se, nessa nova geografia, a língua oficial e nacional do Brasil. Podemos estabelecer para esta história por períodos distintos, se consideramos como elemento definidor o modo de relação da língua portuguesa com as demais línguas praticadas no Brasil. (GUIMARÃES, 2005)

No que diz respeito ao fator escolarização do português do Brasil, a ausência de uma boa estrutura educacional no Brasil fez com que a língua falada tivesse características diferente do português de Portugal. Se hoje, a situação da escolarização no Brasil é deficiente, visto que poucos tem acesso a uma educação de qualidade, imagine como era essa situação no passado. Portanto, esse deficit educacional atual é um reflexo das políticas elitista existente no Brasil desde o início de sua colonização. (ARAÚJO e ARAÚJO, 2009)

O ensino ofertado aos filhos das elites era orientado por dois caminhos: o que levava às carreiras eclesiásticas, dado pelos jesuítas na colônia ou em Coimbra,

e o que levava para as profissões liberais, ministrado nas Universidades de Coimbra e Évora, contribuindo ambos os caminhos para a formação de uma minoria culta e letrada, e para uma realidade linguística polarizada. (ARAÚJO e ARAÚJO, 2009)

Nota-se que no início, a educação era voltada para a elite, ou seja, a classe dominante, enquanto que os demais permaneciam analfabetos, pois não tinham acesso ao ensino. Quando os jesuítas foram expulsos da Colônia pelo Marquês de Pombal, a situação se agravou. Com a saída dos jesuítas do Brasil, houve um retrocesso na educação que ficou abandonada por mais de 10 anos e só em 1772, teve início a Reforma Pombalina com a instalação de Aulas Régias e a cobrança do subsídio literário. (ARAÚJO e ARAÚJO, 2009)

Quanto a estrutura da Língua Portuguesa enquanto disciplina de ensino iniciou-se por volta dos anos de 1750, pelo Marquês de Pombal. Essa organização disciplinar da Língua Portuguesa esteve válida até os anos de 1940, alcançando os anos de 1950 e 1960, durante a expansão das escolas públicas. (SILVA e CYRANKA, 2009, apud VIEIRA, 2014).

O estudo da língua portuguesa fazia parte do currículo sob as formas de retórica, poética e gramática. Somente no final do Império essas três disciplinas unificaram-se numa só disciplina que passou a se chamar Português. Até os anos 40 do século XX, a disciplina manteve a tradição da gramática e, a seu lado, da retórica e da poética. Manteve essa tradição porque continuava a ser a mesma a sua clientela, que se restringia àqueles pertencentes aos grupos da elite. (SILVA e CYRANKA, 2009)

Assim, tem-se uma escola para alguns e um ensino de Língua Portuguesa que satisfaz aos seus interesses culturais. No entanto, essa realidade começa a se transformar a partir das décadas de 1950 e 1960, através das reivindicações das classes populares, as portas da escola começam a se abrir para o povo, que passam a ter direito à escolarização. Começa então o processo de democratização da escola pública que começa a receber os filhos dos trabalhadores. A partir de então, passa-se ao processo de reformulação das funções e objetivos da escola e, conseqüentemente, nas disciplinas escolares e, principalmente, a disciplina de Língua Portuguesa. (SILVA e CYRANKA, 2009)

Na década de 70, em decorrência da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei nº 5.692/1971), feita no governo militar instaurado em 1964, a disciplina Português passa por uma mudança em sua estrutura. A nova lei, além de

reformular o ensino primário e médio, pôs a educação, segundo os objetivos tecnicistas da ideologia militar. E somente na década seguinte é que será recuperada a denominação Português, através de medida do então Conselho Federal de Educação. (SILVA e CYRANKA, 2009)

A partir da década de 1990, por meio da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB n. 9.394/96) e a criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) marca o início de uma nova implantação de um novo modelo de ensino no país. Surge então a necessidade de organizar o currículo das escolas brasileiras.

Os PCNs, constituem um referencial de qualidade para a educação no Ensino fundamental em todo país; tem como função orientar e garantir a coerência dos investimentos educacionais; sua natureza é aberta, portanto, configura uma proposta flexível. Assim, não é um currículo homogêneo e impositivo, pois respeita a diversidades culturais regionais, étnicas, religiosas e políticas. Dessa forma, a educação atuará pautada na construção da cidadania, visando a igualdade de direitos entre os cidadãos, baseada nos princípios democráticos. (BRASIL, 1997)

Desde o início da década de 1980, o ensino de Língua Portuguesa na escola tem sido o centro da discussão no processo de melhoria da qualidade da educação no País. Quanto ao ensino fundamental, o eixo da discussão, no que se refere ao fracasso escolar, tem sido a questão da leitura e da escrita, visto que a questão da reprovação nas séries iniciais está diretamente ligada ao fato das escolas não conseguirem que os alunos consigam ler e escrever. (BRASIL, 1997)

O PCN de Língua Portuguesa (BRASIL, 1997, p. 25) enfatiza que “pode-se considerar o ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa na escola como resultantes da articulação de três variáveis: o aluno, a língua e o ensino”. O aluno, é o sujeito da ação de aprender, ou seja, age sobre o objeto de conhecimento; a língua (objeto de conhecimento) é a Língua Portuguesa, tal como se fala e se escreve fora da escola, a língua que se fala em instâncias públicas e a que existe nos textos escritos que circulam socialmente; e o ensino é concebido como a prática educacional que organiza a mediação entre sujeito e objeto do conhecimento.

Posterior, foram elaboradas as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs), por meio da Resolução CNE/CEB nº 7/2010, teve como objetivo estabelecer uma base nacional comum, assim, todos os alunos poderiam ter acesso igualitário aos mesmos conteúdos.

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

A tarefa fundamental da educação, da escola, ao construir, reconstruir e socializar o conhecimento, é formar cidadãos, portanto contribuir para que as pessoas possam atuar criativamente no contexto social de que fazem parte, exercer seus direitos e nessa medida, ser, de verdade, pessoas felizes. Este é seu objetivo último. Poderá se fazer objeção a esta afirmativa chamando-se atenção para o fato de que a felicidade deve ser o fim último da vida de homem em sociedade, não apenas no espaço escolar. (RIOS, 2001, p. 26).

E quando falamos em tarefa da educação, que é formar cidadãos, não podemos deixar de ressaltar o quanto o trabalho do professor faz a diferença nessa formação. No entanto, não podemos nos esquecer também que a aprendizagem ela ocorre mutuamente como bem afirma Freire (1996, p. 25), “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”.

Segundo Davis e Oliveira, (2002, p. 23), a tarefa ensinar, em nossa sociedade, não está concentrada apenas nas mãos dos professores. O aluno não aprende apenas na escola, mas também através da família, dos amigos, de pessoas que ele considera significativas, dos meios de comunicação de massa, das experiências de cotidiano, dos movimentos sociais. Entretanto, a escola é a instituição social que apresenta como responsável pela educação sistemática das crianças, jovens e até mesmo de adultos.

2.3.O uso da informática, como recurso facilitador no Ensino da Língua Portuguesa

De acordo a Schuck e Oesterreich (s/d), a inserção da informática e das tecnologias na esfera educacional é uma necessidade, porém esse processo é lento e precisa de planejamento e de objetos claros. Para que a aprendizagem ocorra de

fato, faz-se necessário que as aulas sejam significativas para os educandos, e a introdução dos jogos nas aulas não poderia acontecer de maneira solta, sem relação alguma com os conteúdos e objetivos de ensino. Torna-se importante que os recursos tecnológicos possam acrescentar novas maneiras de aprendizagem relativas aos conteúdos que estão sendo trabalhadas em aula.

Atualmente, as crianças e os jovens estão cada vez mais conectadas e nesse contexto a escola não pode deixar de inovar em suas propostas pedagógicas, visto que:

Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes das classes sociais chamadas favorecidas. Não foi por outra razão que, enquanto secretário de educação da cidade de São Paulo, fiz chegar à rede das escolas municipais o computador. Ninguém melhor do que meus netos e minhas netas para me falar de sua curiosidade instigada pelos computadores com os quais convivem. (FREIRE, 1996a, p. 97-98)

Segundo Rios (2001, p 24.) “O mundo é de tamanho de conhecimento que temos dele. Alargar o conhecimento, para fazer o mundo crescer, e apurar seu sabor, é tarefa de seres humanos. É tarefa por excelência, de educadores”. Nesse sentido, os educadores devem explorar o máximo as tecnologias que estão ao seu alcance para despertar o interesse dos seus educandos e assim ampliar seus horizontes por meio de novas descobertas.

A ampliação da ideia de conteúdo, que não se restringem apenas os conceitos, mas englobam comportamentos e atitudes, aponta no sentido de se afastar de uma concepção de ensino marcado por uma valorização hipertrofiada da razão, como instrumento superior de conhecimento. Se a educação é um processo contínuo de busca de um saber ampliado e aprofundado, de um viver inteiro, é preciso que os indivíduos estejam inteiros nessas buscas. Ao lado da razão, a imaginação, os sentimentos, os sentidos são instrumentos de atuação na realidade e criação de saberes e valores. O bom ensino será então, estimulador de desenvolvimento desses instrumentos /capacidades. (RIOS, 2001)

Segundo Carmo e Ferreira (2015), uma das grandes vantagens do uso do computador em educação é o seu apelo visual. Imagens, cores, personagens e movimento são parâmetros que se contrapõem às monótonas e bem mais estáticas características do ensino tradicional. Livros e quadro, apesar dos esforços de editoras e professores, não se comparam a dinâmica que pode possuir um jogo no computador.

Hoje, a tecnologia digital possibilita a produção de textos, os hipertextos, que permitem a articulação da escrita, da oralidade, do som e da imagem tudo no mesmo suporte que demonstram como hoje comunicamos e, enquanto o fazemos, vamos simultaneamente modificando os nossos modos de ver, de ler e de aprender. (SILVA, s.d, p. 4).

Percebemos que essa é um importante causa da atração que os jovens sentem pelo mundo virtual. Outra importante vantagem é a capacidade de interação e a velocidade da resposta que um *software* pode dar a uma intervenção do usuário. Isso se soma a capacidade que o usuário tem de navegar por entre locais, sites ou informações através de *links*.

2.4. Ensino de Língua Portuguesa por meio de jogos educativos *online*

De acordo com Böhm (2014) o jogo, o brinquedo e as brincadeiras ao longo dos tempos estão sendo interpretados de forma diferente, e assim, passaram a ser compreendidos como forma prazerosa de aprendizado e de importância para as crianças, deixando de serem apenas um passatempo e foram ganhando espaço nas escolas e nos processos pedagógicos.

Segundo Silva e Morais (2011), os jogos possuem um valor educacional intrínseco, pois agem como um motivador, que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade educativa, tornando as aulas agradáveis e a aprendizagem fascinante, pois o ato de aprender associa-se à diversão. No entanto, três pilares são fundamentais para o sucesso na utilização dos jogos nas escolas: educadores qualificados, estrutura escolar e planejamento adequado, além de uma variedade e qualidade de jogos à disposição. Sem esses pilares, a experiência educacional com o uso de jogos pode gerar resultados não satisfatórios.

De acordo com Rios (2001, p. 132), “Construir a felicidade, na ação docente, é lutar pela criação e pelo aperfeiçoamento constante de condições viabilizadoras de trabalho de qualidade”. Portanto, esse aperfeiçoamento o professor deve buscá-lo constantemente por meio de formações continuadas, a fim de que atualize sempre seus conhecimentos e assim viabilizar um trabalho com mais qualidade.

Segundo Savi e Ulbricht (2008), para o educador conseguir chamar atenção dos educandos para as atividades que se utilizam dos jogos educacionais

não é tarefa simples e por isso, tem-se aumentado o número de pesquisas que tentam encontrar formas de unir ensino e diversão com o desenvolvimento de jogos educacionais. Isso se deve ao fato que por meio dessa prática se tem capacidade de proporcionar metodologias educacionais atrativas e inovadoras, onde os educandos têm a chance de aprender de forma mais atrativa, dinâmica e motivadora, tornando os jogos educacionais como ferramenta facilitadora de conhecimento, auxiliando no processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com os estudos de Böhm (2014), muitos professores e profissionais da área da educação relatam que as crianças aprendem mais e de forma mais rápida quando envolve jogos ou brincadeiras no processo educativo. Portanto, se torna relevante durante a atuação e planejamento das atividades educacionais ao serem aderido pela educação de forma geral. Ao mesmo tempo é necessário que o educador esteja atento aos comportamentos dos alunos durante as competições nos jogos ou nas brincadeiras para evitar o individualismo, e caso isto ocorra, precisa-se de uma intervenção por parte do educador, demonstrando que todos têm condições de vencer e que os jogos e as brincadeiras são coletivos e democráticos.

De acordo com Savi e Ulbricht (2008), durante o processo de alfabetização ou para crianças que ainda não sabem ler existem jogos que promovem ensinamentos básicos sobre linguagem e lógica. Ao mesmo tempo em que eles servem para ensinar os alunos a começarem a utilizar o computador e a desenvolverem coordenação com o mouse e teclado, são simples e abordam o reconhecimento de letras e números, ensino de melodias em instrumentos virtuais, desafios de lógica e memória e jogos de línguas.

Segundo Falkembach (2006) os jogos educacionais oferecem um mecanismo alternativo de aprendizagem e ganham popularidade nas escolas e ao serem utilizados adequadamente tornam o início do processo de aprendizagem, estimulando as relações cognitivas como o desenvolvimento da inteligência, as relações afetivas, verbais, psicomotoras e sociais. Os jogos provocam uma reação ativa, crítica e criativa dos educandos, socializando o conhecimento. Por meio do uso dos jogos os educandos se sentem valorizados como pessoa.

De acordo com Moratori (2003) ao optar por se trabalhar com uma atividade lúdica o educador deve ter os objetivos bem definidos. Esta atividade pode ser realizada como forma de conhecer o grupo com o qual se trabalha ou pode ser

utilizada para estimular o desenvolvimento de determinada área ou promover aprendizagens específicas. Para o autor, ao se propor os objetivos, o educador deve:

- propor regras e não de impô-las, permitir sua elaboração e tomada de decisões;
- promover a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras;
- permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação;
- motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança;
- contribuir para o desenvolvimento da autonomia.

A inserção de jogos no contexto de ensino-aprendizagem, segundo Grando (2000), implica em vantagens e desvantagens e devem ser refletidas e assumidas pelos educadores, ao se proporem a desenvolver um trabalho pedagógico por meio da utilização dos jogos.

○ Vantagens quanto a utilização dos jogos em sala de aula:

- fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno;
- introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;
- desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos);
- aprender a tomar decisões e saber avaliá-las;
- significação para conceitos aparentemente incompreensíveis;
- propicia o relacionamento de diferentes disciplinas (interdisciplinaridade);
- o jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento;
- o jogo favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe;
- a utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos;
- dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender;
- as atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis;

- as atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos;
 - Desvantagens quanto à utilização dos jogos em sala de aula:
- quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam;
- o tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo;
- as falsas concepções de que devem ensinar todos os conceitos através dos jogos. Então, as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno;
- a perda de “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo;
- a coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente a natureza do jogo ;
- a dificuldade de acesso e disponibilidade de materiais e recursos sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

Para Andrade, Quesada e Martins (2016), nos últimos anos, educadores conscientes de sua prática, passaram a repensar a forma do ensino de Língua Portuguesa e vem propondo novas alternativas de atividades lúdicas e prazerosas que contam sempre com a participação dos seus educandos. Ressalta-se a importância de que no ensino da Língua Portuguesa seja considerada sua função comunicativa e que sejam voltadas para as situações reais e de uso corriqueiro, pois o uso de materiais autênticos contribui para a compreensão dos conceitos e consequentemente para a produção dos alunos.

Acredita-se que quando um educador utiliza ferramentas inovadoras na sala de aula, suas aulas ficam leves e tira o educador da posição de superioridade e abre-se espaço para uma relação dialógica e assim os educandos se sentem à vontade para se expressarem e tirar dúvidas. Além disso, o uso dos jogos educativos e sua estética atraem a atenção dos educandos e quando se considera as situações do dia a dia do educando, neste caso voltado para o ensino da Língua Portuguesa, “promoverá uma aprendizagem orgânica, na qual os alunos não gravam

apenas nomenclatura, mas, também, sejam capacitados a agirem socialmente, de posse da língua como instrumento poderoso de posição no mundo”. (ANDRADE; QUESADA E MARTINS, 2016, p. 51)

Diante desse contexto, pode-se afirmar que os jogos educativos desenvolvem várias habilidades, inclusive de comportamento, pois através deles é possível criar situações nas quais os educandos aprendem a trabalhar em grupo, desenvolvem a criatividade, o bom humor, a imaginação e a capacidade de adaptação a diferentes ambientes. Tais habilidades são muito importantes e caracterizam o homem competente para bem viver em sociedade.

3. METODOLOGIA

Para se chegar ao objetivo geral da presente pesquisa, faz-se necessário traçar os caminhos a serem percorridos. Para tanto, utilizamos a pesquisa do tipo qualitativa, pois segundo Silveira e Córdova (2009, p. 32) “a pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”. Nossa intenção não é de buscarmos dados quantificáveis e sim aprofundarmos nosso conhecimento sobre o tema em questão e propor ações que auxiliem na resolução do problema.

Quanto à sua natureza a pesquisa será aplicada, visto que se propõe a gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos. No que diz respeito ao objetivo da pesquisa, trata-se de uma pesquisa exploratória. Segundo Gil (2002, p.41), “Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado”.

Como na maioria da pesquisa exploratória envolve pesquisa bibliográfica e estudo de caso, nosso trabalho consiste em pesquisa bibliográfica, pois há necessidade de buscar referencial teórico que discorrem sobre a temática e a pesquisa-ação, pois nos propomos a desenvolver atividades que venham contribuir com a resolução do problema. Assim, segue melhor detalhamento dos caminhos investigativos.

3.1. Pesquisa bibliográfica

Para a realização da presente pesquisa, faz-se necessário a busca por autores que debatem a temática e aprofundarmos o conhecimento sobre o tema e assim contribuir na resolução do problema. Assim, foi realizado previamente pesquisa em livros e em artigos científicos. De acordo com Gil (2002, p. 44) “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Por mais que os livros ainda sejam fontes seguras, optamos por buscar mais artigos científicos, visto que

estes são atualizados com maior frequência devido à periodicidade de suas publicações.

Os artigos científicos, na atualidade, representam uma das mais importantes fontes bibliográficas, pois segundo Gil (2002, p. 45), “Enquanto a matéria dos jornais se caracteriza principalmente pela rapidez, a das revistas tende a ser muito mais profunda e mais bem elaborada”.

Uma vantagem na utilização da pesquisa bibliográfica segundo Gil (2002), se deve ao fato de permitir ao pesquisador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla que aquela que poderia pesquisar diretamente. Esse tipo de pesquisa é de suma importância quando se quer pesquisar algo que abrange um espaço territorial maior, assim se tem ao seu alcance uma bibliografia adequada, não terá obstáculo para contar com as informações que necessita.

No entanto, as vantagens que esse tipo de pesquisa tem, em contrapartida pode comprometer a qualidade desta, pois muitas vezes as fontes secundárias apresentam dados equivocados, assim o pesquisador pode reproduzir esses erros. Portanto, convém aos pesquisadores assegurar-se das fontes dos dados e analisar as informações para identificar possíveis incoerências e utilizar fontes diversas.

3.2. Pesquisa-ação

Para a realização desta pesquisa também se utilizou da pesquisa-ação, pois houve a necessidade de resolver um problema coletivo da turma do 4º ano da Escola Estadual Professor Alcides Rodrigues Aires, quanto a dificuldade apresentada pela turma em relação à disciplina de Língua Portuguesa. Segundo Fonseca (2002 apud Silveira e Córdova, 2009, p. 40):

A pesquisa-ação pressupõe uma participação planejada do pesquisador na situação problemática a ser investigada. O processo de pesquisa recorre a uma metodologia sistemática, no sentido de transformar as realidades observadas, a partir da sua compreensão, conhecimento e compromisso para a ação dos elementos envolvidos na pesquisa.

Diante do exposto, temos como objetivo final do presente trabalho fazer com que os educandos por meio da utilização dos jogos educativos *online* consigam superar suas dificuldades de aprendizagem em relação a disciplina de Língua

Portuguesa. Assim, podemos afirmar que o pesquisador transformará a realidade observada inicialmente.

No entanto, Gil (2002), enfatiza que esse tipo de pesquisa tem sido objeto de controvérsia, visto que exige um envolvimento ativo do pesquisador e ação por parte das pessoas envolvidas no problema. Dessa forma, a pesquisa-ação pode ser vista como algo sem objetividade científica. Ao contrário dessa crítica, pesquisadores com ideologias reformistas e participativas, acreditam que esse tipo de pesquisa seja bastante útil.

3.3. Seleção dos jogos educativos *online* a serem trabalhados

Para a aplicação na prática em sala de aula com a utilização dos jogos educativos *online* como ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem, fez-se necessário um planejamento prévio e a seleção dos jogos que foram explorados nas aulas de Língua Portuguesa. Assim, foi realizada a seleção de sites que contém jogos educativos na área de Língua Portuguesa e os sites selecionados para a realização das atividades propostas foram:

<https://www.sol.eti.br/> - o *site* é especializado no aprendizado através de passatempos interativos para serem preenchidos na tela do computador. O benefício deste tipo de estratégia educacional é bastante amplo, pois remete o educando a um mundo novo, onde o aprendizado ocorre de forma divertida e estimulante. Alunos do ensino fundamental e médio tem a oportunidade de aprender brincando com nossas atividades educativas. Temos relatos positivos de pais e professores que utilizam nosso site como apoio para o aprendizado, fixação de conteúdos e reforço escolar.

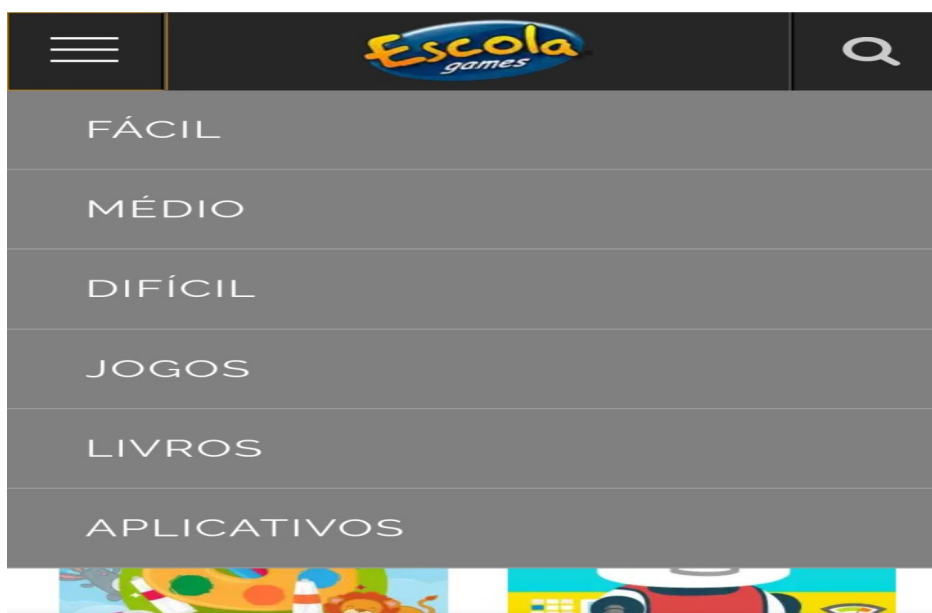
Figura 1: Página inicial do site sol



Fonte: Site sol (2019)

Os jogos utilizados foram neste *site* foram: feminino e masculinos das palavras, aumentativo e diminutivo, separação das palavras, nomes próprios e interpretação e compreensão de textos (textos utilizados: Joaninha; e Caracol).

<http://www.escolagames.com.br/> - é um *site* gratuito de jogos educativos para crianças a partir de 5 anos e todos os jogos são desenvolvidos com acompanhamento pedagógico para que elas aprendam brincando. Na versão atual do *site* há mais de 90 atividades cujos temas se relacionam à língua portuguesa, matemática, geografia, história, ciências, inglês e ao meio ambiente.

Figura 2: Página inicial do site escola games

Fonte: Site escola games (2019)

Os jogos utilizados neste site foram o Sopa de letrinha e Caça palavras. No jogo Sopa de letrinha, os educandos deverão clicar sobre as letras para formar as palavras, tendo a importante tarefa de pensar sobre a maneira que falamos e sobre a maneira que escrevemos. A proposta permite uma reflexão importante ao processo de alfabetização.

Objetivos pedagógicos do jogo - desenvolver e aprimorar a leitura e escrita; memorizar a escrita convencional das palavras; reconhecer as diferenças sonoras e escritas das palavras; avançar o nível da escrita; fixar conhecimento adquirido em sala de aula.

No jogo Caça-palavras, os educandos escolhem o tema para o caça-palavras e clique no botão iniciar, sendo assim eles devem procurar e marcar as palavras listadas, elas podem estar na vertical, horizontal e diagonal. Observação ao clicar no gatinho ele solucionará o caça-palavras e também ocorre uma contagem a partir de momento que se inicia o jogo.

Objetivos pedagógicos de jogo - Aprimorar a leitura e escrita; memorizar a escrita convencional das palavras; automatizar a ortografia de palavras mais comuns, utilizando o caça-palavras; perceber as diferenças entre a pronúncia e a grafia convencional das palavras; fixar conhecimento adquirido em sala de aula;

associar os conhecimentos aprendidos (sobre os temas do caça-palavras) com os que aparecem no jogo.

<https://www.ludoeducativo.com.br/pt/> São criados jogos educativos porque é divertido aprender jogando, todos somos mais produtivos e comprometidos quando fazemos algo que nos diverte e nos interessa. Objetiva conseguir que a criança aprenda sem notar que está praticando matérias curriculares (pré-concebidas como “chatas”) e, além disso, praticar habilidades sociais como o trabalho em equipe.

Através de reforços positivos e recompensas imediatas, podemos fazer com que, por repetição, os educandos associe que o conhecimento não é entediante, nem uma questão de memorização, mas sim de integração do conhecimento ao seu dia a dia.

Figura 3: Página inicial do site Ludo Educativo



Fonte: Site Ludo Educativo (2019)

O jogo utilizado nesse *site* foi o “manda letra e os ritmos das palavras”. O manda letra tem como objetivo completar as palavras com as letras que faltam. E à medida que a criança vai passando de nível aumenta-se o grau de dificuldade. Já o jogo no ritmo das palavras é um jogo sobre sinônimos e antônimos e tem como dança típica brasileira o Frevo. O jogador deve associar sinônimos se suas roupas são da mesma cor e o jogador deve associar antônimos se suas roupas forem de cores diferentes.

Além dos jogos, para cada atividade desenvolvida no laboratório foram aplicadas fichas de presença, e o acompanhamento das atividades realizada pelos educandos e ao término foi colhido da professora regente da turma uma avaliação sobre a aplicação do projeto. A proposta dessa pesquisa se baseia no uso dos jogos educativos, para a redução das dificuldades de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa no 4º ano do ensino fundamental na Escola Estadual Professor Alcides Rodrigues Aires.

3.4. Universo da pesquisa

A proposta dessa pesquisa se baseia no uso dos jogos educativos, para a redução das dificuldades de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa. A pesquisa foi desenvolvida na Escola Estadual Professor Alcides Rodrigues Aires, localizada no setor de classe baixa, na rua NC 16, esquina com NC 17, Setor Nova Capital. A escola é bem espaçosa, tanto a sala de aula quanto as outras repartições, possui duas quadras poliesportivas, laboratórios de informática, sala de recursos, secretaria, diretoria, cantina, banheiros grandes, ambiente limpo e organizado.

A turma escolhida para o desenvolvimento do projeto foi a turma do 4º ano do Ensino Fundamental I (turma 4101) vespertino que possui 30 educandos matriculados, entre eles, 5 educandos apresentam distorções de idade/série e os mesmos apresentam dificuldades na aprendizagem.

As atividades foram realizadas no período de maio a setembro de 2019, sendo 1 (um) encontro para apresentar a proposta à equipe escolar e à turma selecionada, 12 (doze) encontros para o desenvolvimento das atividades com jogos educativos digitais e 1 (um) encontro para avaliação das atividades referentes ao projeto. Inicialmente foi elaborado um cronograma, porém alguns ajustes foram necessários e algumas datas tiveram que ser remarcadas, sendo destacadas na análise dos resultados.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Para o desenvolvimento do projeto fez-se necessário conhecer o ambiente, conversar com a equipe escolar e a turma que iríamos trabalhar. Portanto, no dia 20/05, foi realizado uma observação na turma, para termos uma melhor compreensão acerca dos comportamentos e interações, bem como as dificuldades apresentadas na turma e assim propor um jogo que contribuiria para o melhor rendimento educacional dos educandos. Também foi apresentado aos educandos a proposta do projeto de trabalhar com jogos educativos *online* com foco na redução da dificuldade de aprendizagem.

E para que o projeto não se ampliasse muito e não atingir o objetivo proposto e também devido ao tempo para execução delimitamos a aplicação dos jogos apenas com a disciplina de Língua Portuguesa. A turma possui alunos com diferentes idades e a sala possui um ambiente com diversas decorações, calendário, cantinho da leitura, as carteiras e lousas estão em ótimos estado de conservação, sala bem climatizada, um ambiente agradável e educadora capacitada, tudo voltado para um ensino de qualidade.

Nesse primeiro contato, apresentei-me a educadora e aos educandos, falei sobre o meu objetivo naquele momento, sobre o projeto que pretendia aplicar com a turma e os educandos demonstraram grande interesse em estarem participando.

Por meio desse contato inicial com a professora foi possível identificar as dificuldades dos alunos em relação a disciplina de Língua Portuguesa e assim selecionar os jogos de acordo com as necessidades da turma.

Figura 4: Primeiro contato com a educadora e educandos.



Fonte: Fotos da autora (2019)

No dia 24/05, retomei a unidade escolar, para dar início ao projeto. No primeiro momento, resolvi levar os educandos da primeira fileira da direita de forma que ficassem dois alunos por computador, pois o laboratório conta com apenas 9 (nove) computadores em perfeito estado de funcionamento e os outros 3 (três) se encontravam danificados.

Ao chegar no laboratório, solicitei para que os educandos sentassem em dupla, os computadores já estavam linkados no jogo. O site escolhido foi o <https://www.sol.eti.>, e antes de iniciarmos as atividades foi repassado as informações necessárias para que tivessem uma boa compreensão de como manusear e realizar a atividade proposta. O jogo selecionado para essa primeira atividade foi: **Feminino e masculino das palavras.**

Ao iniciar o jogo o educando terá que preencher a atividade *on-line*. Requer que o educando responda no quadro à direita do monitor e apertar o botão amarelo a qual estará escrito *OK*, para saber se sua resposta está certa ou errada. Caso sua resposta esteja errada é necessário que tente outra vez até que todas as questões estejam corretas, para que assim, possa seguir para a etapa seguinte.

Nesse primeiro momento, já foi possível identificar alguns pontos positivos e outros negativos em relação ao trabalho desenvolvido por meio dos jogos educativos.

Como pontos positivos podemos destacar: os educandos demonstraram admiração pelo jogo, demonstraram muito interesse em concluir as atividades e quanto mais eles acertavam, mais felizes ficavam. Como pontos negativos destacamos: por estarem em dupla, houve uma certa dificuldade a mais, devido às conversas paralelas, uns tinham mais facilidade em concluir a atividade proposta e repeti-la, assim, não davam oportunidade para o colega. Assim, havia a necessidade da minha presença para resolver a situação e também alguns terem dificuldades em manusear o mouse, devido não terem o contato frequente com a ferramenta.

Figura 5: Alunos participando da atividade proposta



Fonte: Fotos da autora (2019)

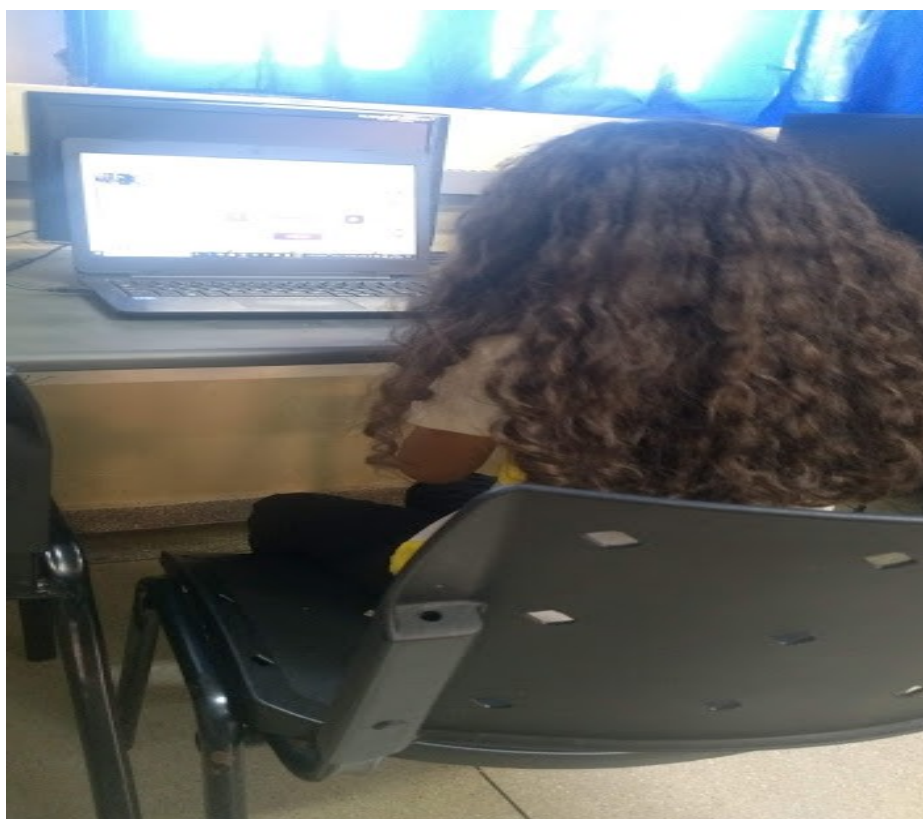
No dia 30/05, os educandos ficaram eufóricos, todos querendo ir ao mesmo tempo ao laboratório. A educadora teve que intervir e solicitar a todos os educandos que fizessem silêncio e aguardassem a minha decisão. Como já havia identificado as dificuldades no primeiro encontro de atividades (dificuldades com o manuseio do mouse e com as conversas paralelas por estarem em dupla) resolvi levar um educando por computador, pois neste dia havia menos educandos. E ao

chegar no laboratório o computador já estava logado no mesmo jogo praticado na aula anterior (**Feminino e masculino das palavras**).

Alguns demonstraram indignação, pois já queriam utilizar outros jogos. Porém, conversei com os educandos o real motivo da minha estratégia, que era simples. Devido na aula anterior, a atividade ter sido realizada em dupla, um trabalho individual possibilitaria uma avaliação bem melhor do desempenho de cada um.

Notou-se, ao término da atividade, que os educandos apresentaram uma melhora no desempenho ao concluir as atividades com menos erros e já se demonstram ansiosos para realizar as próximas atividades. Alguns apresentaram dificuldade em encontrar a acentuação adequada no computador, e assim ainda tiveram erros. A falta da acentuação, o jogo notificará como erro, necessitando da atenção de educando, para que assim consiga realizar a escrita correta e concluir a atividade proposta com o menor número de erros possíveis.

Figura 6: Atividade com uso de jogos educativos digitais



Fonte: Fotos da autora (2019)

No dia 07/06, ao chegar na escola alguns educandos vieram todos sorridentes ao meu encontro perguntando se teria aula no laboratório. Percebi o quanto aquela aula estava sendo bem aceita por eles. Acredito que atividade proposta nesta data os deixariam, bem mais entusiasmados. O *site* escolhido foi <https://www.ludoeducativo.com.br/pt/>. O jogo aplicado foi no **ritmo das palavras** que é um jogo lançado pelo grupo Ludo Educativo pode ser um objeto de aprendizagem interdisciplinar por professores de Língua Portuguesa e Educação Física para crianças na faixa etária entre 10 e 12 anos.

No Ritmo das Palavras trabalha com sinônimos e antônimos usando como cenário a dança típica do estado de Pernambuco, o Frevo. Dois personagens dançam de acordo com a missão passada: quando o jogador precisa associar os antônimos, as roupas dos personagens são de cores diferentes. Quando o desafio é associar sinônimos, as cores são iguais. Caso o jogador erre, perde uma sombrinha do frevo e os personagens também errarão os passos da dança. Se acertar, acumula pontos e os personagens exibem um passo da dança. Para jogar, basta clicar e arrastar a palavra do bloco vermelho e soltar sobre o bloco azul, e, quando associar todas as palavras, clicar no botão “chechar”. O jogador deve tomar cuidado para não perder sombrinhas, pois sem elas os personagens não podem dançar.

Os educandos demonstraram muito interesse em cumprir a atividades propostas, mas demonstraram uma pequena chateação pelo fato de não terem a possibilidade de ouvir o som emitido pelo jogo e queixaram pela falta de fones e questionaram se na escola não possuíam fones de ouvidos, e informei-os de que infelizmente não havia. Observou-se o interesse dos educandos em cumprir a atividade, sem cometer falha e assim tentar atingir a maior pontuação. Alguns chegaram a cometer erros e por algumas repetições, começaram a ter um acerto favorável.

Ao concluir, os educandos reclamaram porque já havia terminado o prazo para realização da proposta do trabalho com jogo e os mesmos não queriam retornar a sala de aula, gerando alguns questionamentos, do tipo: se não podia durar mais tempo. Se a educadora não liberava a turma para permanecerem no laboratório.

Figura 7: Uso de jogos educativos digitais - No ritmo das palavras



Fonte: Fotos da autora (2019)

No dia 13/06, ao chegar na sala de aula, para organizar os educandos a educadora chamou-me e comentou o quanto os educandos fizeram comentários positivos sobre o projeto. Falaram para ela que estavam “loucos” e ansiosos para a próxima aula. Foi muito importante a fala da educadora e poder perceber que eles realmente estão demonstrando tamanho interesse e aprendizado ao concluir as atividades propostas pelo projeto.

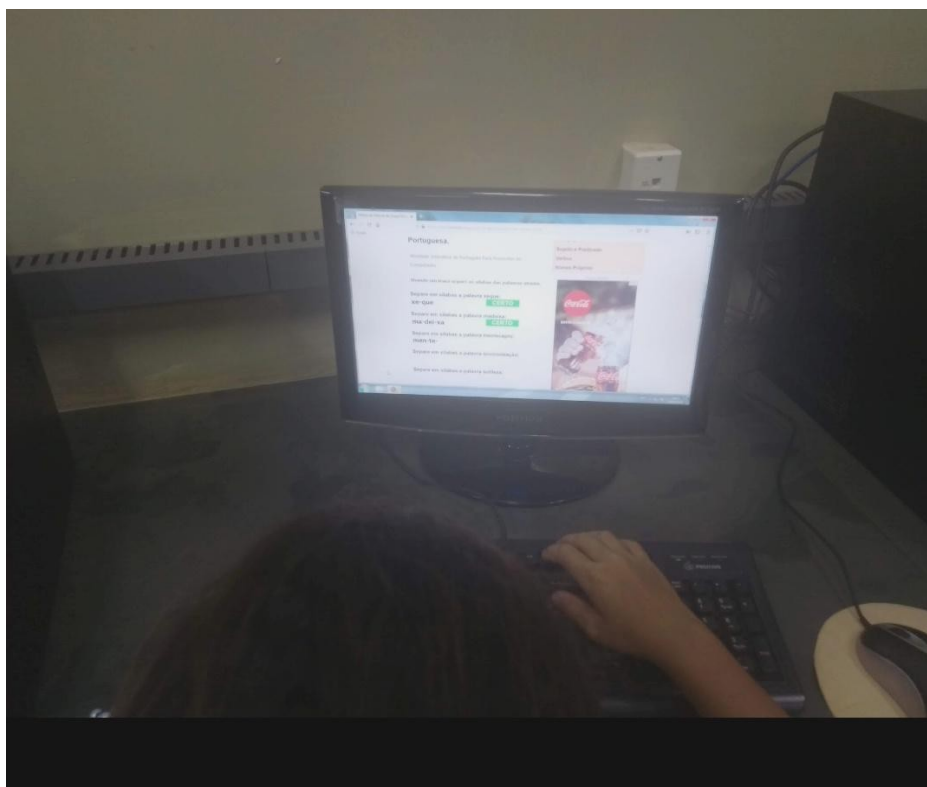
Realizei o mesmo método de organização, selecionando por fila e um educando por computador. Ao chegarem no laboratório, os computadores estavam ligados, porém não logado no site. Solicitei para eles digitarem o *link* na barra de pesquisa que seria usada no momento. Alguns demonstraram uma certa insegurança, mas incentivei-os e insistir em continuar tentando até conseguirem, pois todos são capazes apesar das dificuldades encontradas. Então entreguei um papel a cada um com o *link* do jogo que era www.sol.et.br e ao entrar deveriam procurar a palavra **português** e clicar nela e em seguida procurasse o jogo na barra direita **Separação de sílabas**.

Durante esse momento, identifiquei que apenas 3 educandos apresentaram uma certa dificuldade com a digitação, que foi corrigida com a minha

orientação. No jogo, aparece a palavra completa e abaixo da palavra as lacunas, a qual o educando deverá clicar e fazer as escritas das palavras acima, porém separada com hífen e não esquecendo de utilizar a acentuação correta, caso haja a falta da acentuação ou separação a questão gerará uma palavra de erro em vermelho. Já no caso em que tudo esteja certo, gerará uma palavra escrita correto em verde, e assim sucessivamente. Concluindo o educando pode seguir pra próxima fase.

A opção em trabalhar com esse conteúdo se deu em razão da educadora está trabalhando em sala com os seus educandos. Foi identificado que os educandos apresentaram algumas dificuldades, porém quando era notado, pediam minha orientação para que fosse visto onde estava o erro e as dúvidas eram tiradas. Por exemplo, a palavra **competência**, eles insistiam em deixar as letras “m e p” juntas e esse erro cometido, impediam a sua continuação no jogo. Eles ficaram tão entusiasmados que resolvi deixá-los jogar mais vezes, notando também que a cada nova tentativa, eles melhoraram o seu nível de aprendizagem e a coordenação motora.

Figura 8: Jogo Separação de sílabas



Fonte: Fotos da autora (2019)

Após uma breve pausa para as férias, retornamos com as atividades no dia 09/08, então antes de direcioná-los para o laboratório e darmos continuidade ao projeto, fui até a sala para dar boas-vindas aos educandos, e perguntar sobre o aproveitamento das férias. Aproveitei a oportunidade e questionei o que eles estavam achando da aplicação desse projeto na turma e se eles notaram algum benefício em relação a aprendizagem em sala de aula em executar a atividade proposta pela educadora.

Confesso que fiquei impressionada com a alegria e as belas palavras positivas que eles disseram está fazendo parte do projeto, pois eles gostaram tanto que consideraram que deveria ter mais vezes durante a semana. Questionei a eles sobre a possibilidade de utilizar esse método como apoio pedagógico e comentaram que seria uma aula mais divertida, pois eles aprenderiam mais, mesmo que brincando. Outros falaram que a sala de aula ficaria sempre cheia, pois não faltaria educandos com uma aula boa assim. Comentei que surgiria atividades mais difíceis e nem sempre seriam atividades fáceis e foi interessante que eles disseram que as primeiras também não foram fáceis e eles conseguiram nas aulas seguintes. Também criticaram pela quantidade de computadores, e ressaltaram que deveria ter mais na escola. Depois desses questionamentos, levei os educandos ao laboratório para que se desse início às atividades propostas pelo projeto aplicado.

Como proposta de atividade o jogo utilizado foi o mesmo da última aplicação “**Separação de sílabas**” do *site* www.sol.et.br, os educandos chegaram a questionar o motivo de está repetindo o jogo, porém expliquei que após as férias, era necessário o uso do mesmo jogo, para saber se houve desenvolvimento e aprendizagem a partir do trabalho com este jogo. Os educandos realizaram a atividades e realmente houve um grande avanço de aprendizado e menos erros cometidos.

Figura 9: Continuação da atividade anterior



Fotos da autora (2019)

No dia 15/08, ao chegar à sala de aula, pedi para que cada um se direcionasse aos seus lugares, um educando por computador e que ligasse o computador, digitasse o *site* na barra de pesquisa (www.escolasgames.com.br/jogo/sopalettrinha). Jogo que foi selecionado para trabalhar neste dia foi o jogo “**sopa de letrinha**”, nele os educandos deverão clicar sobre as letras para formar as palavras, tendo a importante tarefa de pensar sobre a maneira que falamos e sobre a maneira que escrevemos.

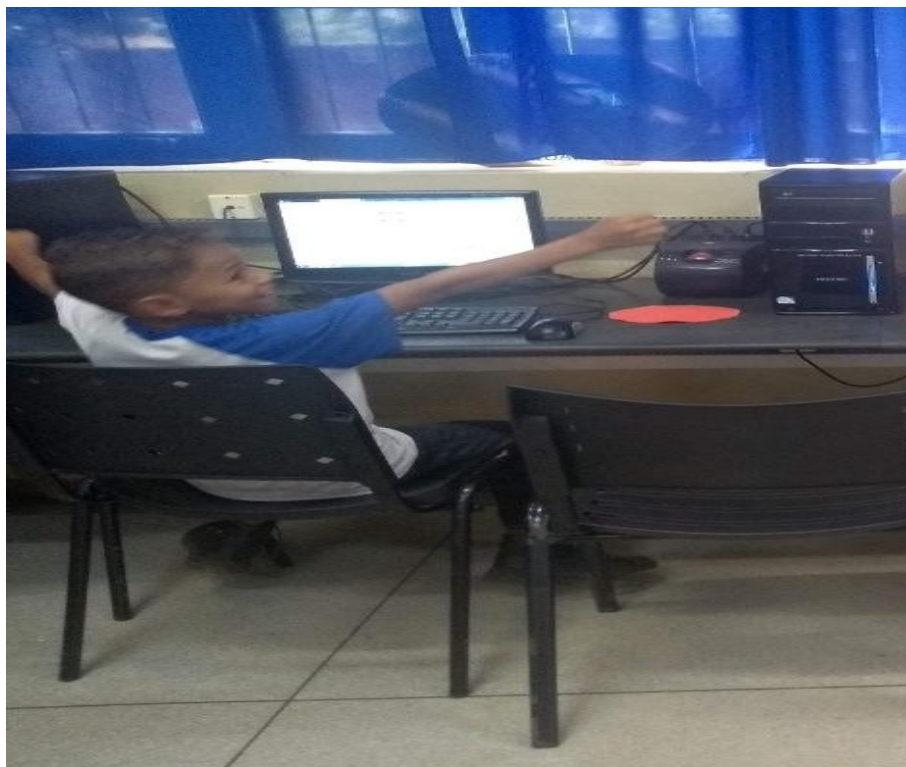
A proposta permite uma reflexão importante ao processo de aprendizagem, pois o jogo apresenta vários objetivos pedagógicos, como: desenvolver e aprimorar a leitura e escrita; memorizar a escrita convencional das palavras; reconhecer as diferenças sonoras e escritas das palavras; avançar o nível da escrita e fixar conhecimento adquirido em sala de aula. Os educandos deverão ler atentamente a dica e em seguida formar palavra correspondente com as letras que estão na sopa. Não se esquecendo que o tempo reduzirá e eles terão que formar as 5 palavras e sua sopa estará pronta e assim, estão prontos para passar para a outra fase que também é bem dinâmica e que o educando deverá derrubar as

moscas para que elas não caíam em seu prato. Terá uma tabela informando quantas moscas foram mortas e quantas cairão na sopa.

Os educandos, tiveram uma pequena dificuldade devido a dica aparecer como uma charada, porém sempre que possível, procurava ajudá-los com outras perguntas que se aproximavam a resposta correta. Eles enfatizaram que a proposta foi bem interessante, pois os instiga a uma resposta exata e no momento em que percebiam que o tempo estava acabando, eles demonstravam ficavam bem ansiosos a fim de concluir a etapa e passar para outra fase. Essa atividade prendeu bastante a atenção deles, a ponto de alguns se incomodarem quando o outro da cadeira ao lado conversava ao dizer que estava atrapalhando a desenvolver a atividade.

Realmente, notou-se o grande desempenho em cumprir a atividade, sempre prestando muita atenção na dica dada e procurando fazer uma escrita correta para que não houvesse erro e assim tirar vantagens no tempo gasto ao concluir e seguir a próxima fase de forma bem divertida. Ao término da aula no laboratório, os educandos insistiam em permanecer, porém tinha mais colegas para realizar a atividade proposta. Neste momento, teve dois educandos que chegaram a me chamar de ruim, pelo fato de não os deixar ficar com a outra turma. Nota-se que a atividade proposta pode despertar uma grande empolgação nos educandos, prendendo a atenção e possibilitando uma aprendizagem diferenciada.

Figura 10: Jogo sopa de letrinha



Fonte: Fotos da autora (2019)

No dia 23/08, ao chegar na unidade escolar, encontrei com alguns educandos que faltaram na aula anterior, eles questionaram se passaria a mesma atividade da semana passada, pois os colegas comentaram o quanto havia sido muito divertido. Falei para eles que infelizmente a aula seria diferente, porém muito interessante. Direcionei-me ao laboratório, deixando os computadores ligados e com o acesso no site <https://www.ludoeducativo.com.br/pt/> e em seguida fui a sala de aula, cumprimentei a todos, e eles todos estavam radiantes com aquele sorriso estampado no rosto.

Aguardei o término da primeira aula para darmos início ao projeto no laboratório. O método continuou o mesmo, por fila e um educando por computador. Ao chegar no laboratório, cada educando ocupou seu devido lugar e orientei-os para que clicasse na barra de **Português** e procurassem no final a frase **Interpretação de Textos On-Line: Leitura de Texto + Sete Questões Para Escrever a Resposta** e clicarem na atividade **Dona Joaninha e Caracol**. O educando necessita clicar na palavra ao lado da palavra Dona Joaninha; ao fazer isso aparecerá um pequeno texto que deverão ler com muita atenção e logo abaixo terá 7 questões referente ao texto lido. As questões necessitam de muita atenção, caso a resposta for errada,

aparecerá uma janela acima escrito assim: **quatro -> Está errado, apague e escreva novamente.** Então é necessário que tenha muita atenção mesmo, não pode se esquecer de um acento e não também não aceita número, mas sim o nome que representa o número. Se a resposta estiver correta, seguirá para a próxima etapa.

Os educandos sentiram um certo desânimo, devido ter que fazer a leitura, aquele que tinha mais dificuldade com a leitura, tiveram um tempo maior devido sua grande dificuldade, além de tudo por se tratar de um texto a qual eles deveriam prestar bastante atenção. Houve muita conversa paralela e um certo desinteresse por se tratar de uma atividade com texto, foi necessário chamar atenção de alguns para que participasse. Alguns falaram que não continuaria e começaram a levar na brincadeira, mesmo assim continuei insistindo para que participassem. Eles permaneceram e realizaram a atividade proposta e cometeram alguns erros, houve sempre um grande incentivo de estarem tentando. Eles foram demonstrando um interesse maior, conforme conseguiam responder às questões.

Quando surgia o erro na tela, orientava para que retornasse ao texto e fizesse novamente a leitura e encontrar onde estava o erro. E esse fato ocorreu inúmeras vezes, por que uma escrita ou uma acentuação errada, o jogador não passa para a nova fase. Portanto, devem retornar e verificar o erro para seguir adiante e esse fato gerava chateação entre alguns. Outros conseguiam concluir com facilidade e assim retornavam à sala de aula e pedia para outros educandos se direcionarem ao laboratório, os que permaneceram muitas vezes tiveram minha orientação para a realização da atividade.

Nesta atividade, notei o quanto é necessário o incentivo à leitura, pois os alunos de ficaram desmotivados ou desanimados com a atividade, se deu devido ao fato da sua dificuldade com a leitura. E essa dificuldade só será sanada ou, pelo menos, minimizada por meio da prática da leitura. Neste caso, o ideal é buscar textos pequenos e que sirvam para despertar o prazer e ao hábito da leitura.

Figura 11: Jogo sobre interpretação de texto



Fotos da autora (2019)

No dia 29/08, ao chegar na sala de aula, os educandos já haviam questionado a educadora se eu não aplicaria a atividade no laboratório com eles, pois eu ainda não tinha chegado. Expliquei que nesse dia só poderia aplicar o projeto no 2º horário, ou seja, após 13h e 45m. Eles demonstraram felicidade com a minha chegada, mas antes de levá-los ao laboratório, pedi licença a educadora para que pudesse falar com toda a turma, sobre o projeto que seria aplicado no dia. Solicitei a compreensão de todos e que fizessem silêncio, pois todos estavam conversando sobre a ida ao laboratório e prontamente eles colaboraram.

Assim, comuniquei a todos que aplicaria a mesma atividade anterior **Textos On-Line: Leitura de Texto + Sete Questões Para Escrever a Resposta** e com o texto **da Dona Joanhina e Caracol**, pois muitos levaram a atividade na brincadeira e que esse projeto é de suma importância, tanto para mim, quanto para o aprendizado de todos ali presente. Que todos os jogos já aplicados necessitavam de muita concentração, e nesse, por se tratar de uma atividade de interpretação textual não seria diferente, visto que é necessário que haja a compreensão para resolução da atividade. Acrescentei que todos tem que mostrar interesse sempre, e assim, chegar a um bom resultado, pois acredito que todos são capazes.

Após essa conversa com os educandos, direcionei-os ao laboratório, para darmos início ao projeto, e foi impressionante o comportamento deles ao acessar o link de jogo. Os textos foram escolhidos e separado para cada educando, a fim de evitar que olhassem a resposta correta do outro. Ao contrário da atividade anterior, eles demonstraram interesse, questionaram sobre as dúvidas que surgiram no decorrer da realização da atividade e buscavam saná-las, retornando sempre ao texto para rever e corrigir o erro de escrita. Foi um dia de atividade muito prazerosa.

Figura 12: Continuação da atividade anterior



Fonte: Fotos da autora (2019)

No dia 06/09, ao chegar à unidade escolar, encontrei alguns educandos próximos ao portão, pois era o horário da recreação, eles então vieram ao meu encontro, perguntando se hoje teria aula no laboratório. Então respondi que sim, eles saíram correndo e sorrindo. Logo bateu a sirene para retornarem à sala de aula, aguardei alguns minutos e fui até lá cumprimentá-los e selecioná-los para irem ao laboratório para que assim pudesse realizar a atividade proposta do dia.

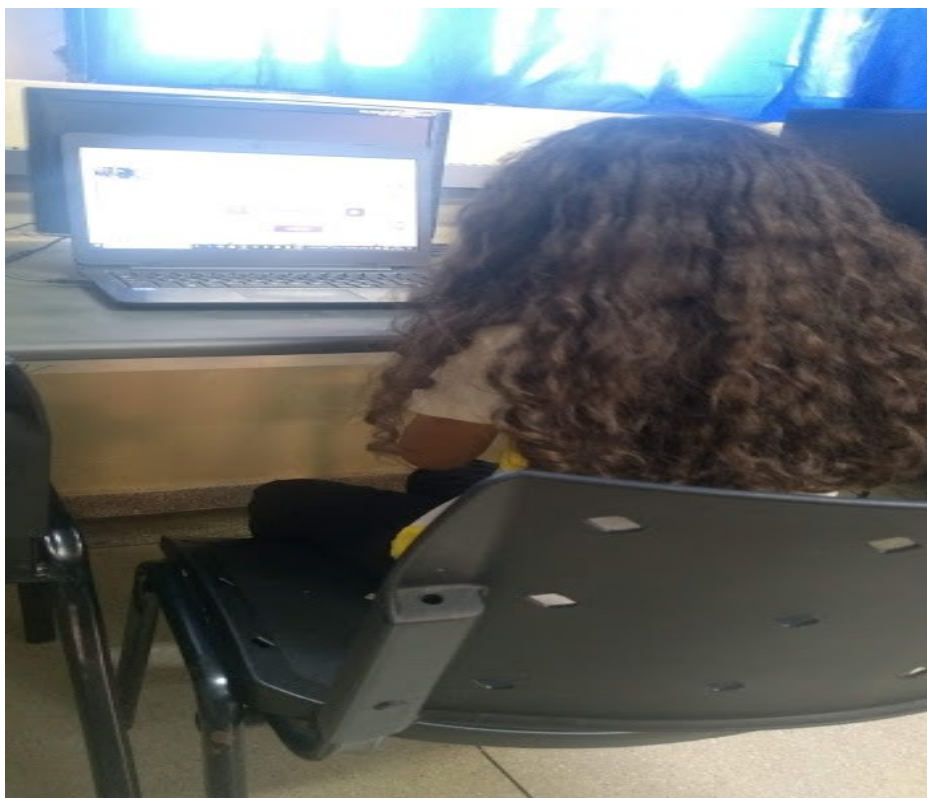
Os educandos estavam todos elétricos e ansiosos, pois havia acabado de sair do recreio e demonstraram interesse em está participando da aula diferenciada. Um educando me questionou por que eu estava indo em dias e horários diferentes. Falei que são métodos de avaliar o resultado do projeto que está sendo aplicado. Os

educandos foram levados ao laboratório, chegando lá os computadores já estavam linkados no site www.sol.et.br, orientei que eles procurassem o jogo na barra direita **aumentativo e diminutivo das palavras**. Pelos dias de convivência, os educandos não demonstram dificuldades ao conectar com o determinado jogo, quando cheguei em alguns que apresentavam dificuldades nas aulas anteriores, fui surpreendida pelo fato de terem conseguido e não necessitarem de minha orientação.

Quanto ao desenvolvimento do jogo os educandos apresentaram algumas dificuldades por não terem conhecimento em identificar o grau aumentativo ou diminutivo, por desconhecerem algumas palavras, então solicitaram minha ajuda. Alguns educandos, resolveram buscaram as respostas no site “devido ele fornecer no início ou no final”. Notando aquilo eles começaram a responder e zombar dos colegas. Tive que intervir chamando a atenção e solicitei que fizessem a atividade sem trapaça e zombarias, pois aquela atitude pode desestimular os colegas. Conversei com o educando se o mesmo permanecesse cometendo o erro, solicitaria a presença de sua educadora, para resolver a situação.

A partir desse momento, solicitei que realizasse as outras questões com palavras diferentes das que ele já havia visto, permaneci ao lado e observando o seu comportamento. Os educandos cometeram alguns erros, porém os mesmos solicitaram a minha ajuda. Notou-se um interesse e um comportamento em sala, uma boa observação, foi notada por uns educandos que concluíram a atividade e se ofereceram para ajudar os colegas.

Figura 13: Jogo aumentativo e diminutivo das palavras



Fonte: Fotos da autora (2019)

No dia 10/09, havia planejado o acesso a um jogo educativo bem divertido, porém na aula anterior, alguns educandos cometeram falhas ao executar a atividade, buscando respostas prontas que o jogo fornecia no início da tela, demonstrando assim, uma grande falta de interesse em buscar aprender, apesar da proposta do projeto ser voltado para um ensino de forma dinâmica. Também alguns educandos apresentaram uma certa dificuldade em realizar a atividade. Devido a esse acontecimento e também diante das dificuldades por parte dos educandos, se fez necessário uma conversa com a educadora, a fim de que ela ajudasse no sentido de cobrar dos educandos um maior compromisso, responsabilidade e respeito sobre o projeto aplicado.

Conversei com os educandos, sobre a situação constrangedora que veio a acontecer na aula anterior, eles logo começaram a citar nomes, cujos nomes de quem realmente veio a cometer o ato. Porém, não achei necessário esse tumulto e solicitei que todos fizessem silêncio e continuei a falar com eles sobre a decisão de aplicar o mesmo jogo, a fim de que todos consigam responder às questões sem fazer qualquer outro tipo de verificação para obter as respostas. Dessa vez, solicitei que a educadora selecionasse os educandos e os encaminhassem ao laboratório

para a prática da proposta do dia. Os educandos entraram e os computadores já estavam ligados e logados no jogo já aplicado “**aumentativo e diminutivo das palavras**”.

Eles começaram a realizar a atividade e foi uma aula onde surgiram várias dúvidas frequentes, porém todas foram sanadas no momento. Tiveram educandos que se dispuseram a ajudar o colega, atitude muito bonita por notar que ao adquirirem um conhecimento com a ferramenta e com o jogo aplicado eles resolveram compartilhar com seus colegas o seu saber. Concluindo a atividade os educandos retornavam à sala de aula e a educadora encaminhou outros educandos ao laboratório.

Figura 14: Continuação da atividade anterior



Fonte: Fotos da autora (2019)

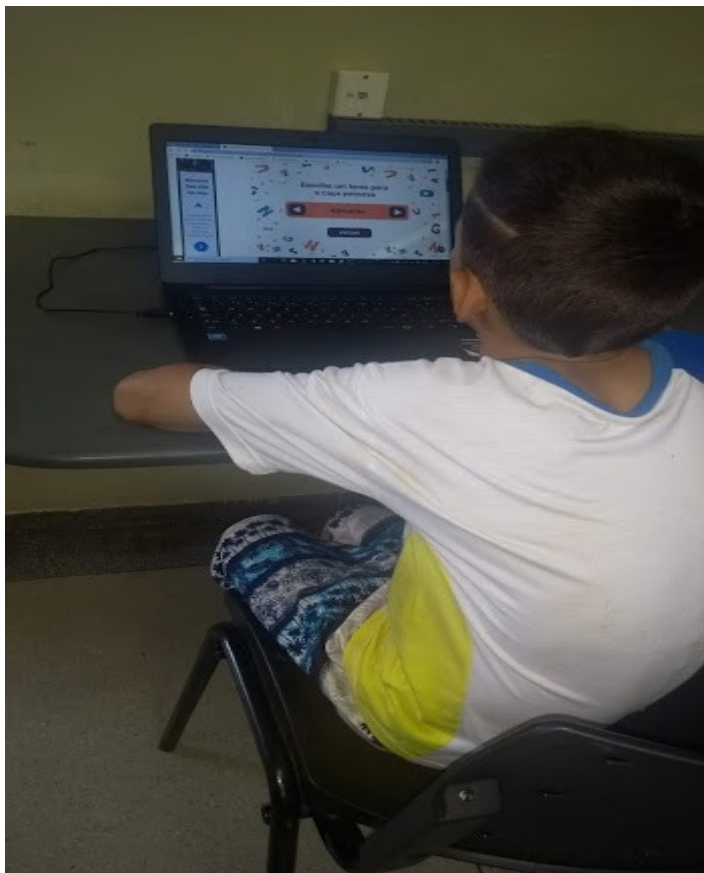
No dia 13/09, ao chegar na unidade escolar direcionei-me ao laboratório para ligar os computadores e notei que havia mais um computador “danificado”, ou seja, sem funcionar. Para dar continuidade ao projeto e permitir que os mais alunos pudessem participar resolvi utilizar meu notebook. Liguei os computadores, loguei no site escola de games e o jogo utilizado foi o **Caça-palavra**. Dirigi-me à sala de aula

para selecionar os educandos para realizar a atividade proposta e ao verem o jogo em tela sorriram e comentaram que fizeram várias atividades como essa que não iria ser nada difícil. O jogo é bem divertido os educandos, selecionará um tema escolhido e em seguida dará início ao caça-palavras, alguns educandos tiveram dificuldade em clicar o mouse na resposta certa e arrastar para que assim fosse concluído, devido exigir boa coordenação motora.

Sendo assim, alguns educandos demonstraram insatisfação ao realizar a atividade proposta, e iniciaram com pensamento de desistência por não conseguirem arrastar o mouse, mas diante da situação, procurei incentivá-los a todo momento, pois a dificuldade era apenas de coordenação motora, porque as palavras eles encontravam com uma certa facilidade. A insistência foi de suma importância, pois os educandos permanecerão, e depois de várias tentativas conseguiram solucionar.

Os outros educandos, estavam muito entusiasmados por conseguirem concluir a atividade em pouco tempo, sendo assim, houve a prática do jogo por duas vezes, a qual eles notaram a evolução em relação ao tempo gasto na primeira tentativa, para a segunda, no qual sua habilidade, leitura, compreensão e coordenação motora já estava bem desenvolvidas. Dois educandos chegaram a comentar que já haviam feito o uso desse jogo e de outros, em casa, após eu ter fornecido o link dos sites em sala e que justamente esse é o que eles mais praticam. É bom saber que os educandos estão gostando das atividades e que estão praticando em casa, assim favorece ainda mais na aprendizagem.

Figura 15: Jogo caça-palavra



Fonte: Fotos da autora (2019)

No dia 19/09, foi um dia diferente dos demais, ao chegar como de costume, cumprimentei a todos ao entrar na unidade escolar e direcionei à sala de aula, cumprimentei todos os educandos presentes. Retornei ao laboratório para organizar os computadores para a continuidade ao projeto e a coordenadora me comunicou que a internet não estava funcionando no laboratório e que já havia solicitado o técnico para resolver o problema, porém até o momento não havia comparecido. Sinceramente, fiquei preocupada devido os educandos já estarem ciente da prática que realizaria e todos estavam ansiosos para o início da atividade.

Então procurei métodos para solucionar o problema utilizando o meu notebook e mais um outro que uma educadora me disponibilizou, pois a internet não estava funcionando apenas no laboratório. Problema solucionado, retornei à sala de aula e comuniquei aos educandos, o motivo pelo qual levaria apenas dois educandos por vez. Chegaram a questionar se daria tempo para que todos fizessem o uso do computador. Expliquei que sim, pois depois do recreio continuaria com o restante dos educandos. A atividade proposta a ser aplicada foi o jogo **Manda letra**.

Antes do início da atividade foi explicado a cada um que para sua realização necessitaria de uma boa coordenação motora.

As palavras do jogo vão descendo, sendo representado por uma figura e faltando umas das letras, a qual o educando deverá completá-los, movendo o animal para direita ou esquerda e posicioná-lo na coluna certa e depois teclar na letra correspondente que está faltando na palavra e ao concluir surge novas palavras e à medida que se completa as fases, aumenta-se a velocidade, portanto o jogador terá menos tempo de respostas. Notou-se uma certa dificuldade por parte dos educandos em encontrar as letras correspondentes no teclado, pois não tinham hábito em manusear o notebook.

No entanto, gerou uma grande ansiedade e interesse em conseguir solucionar a situação. Foi uma atividade muito interessante a qual eles comentaram que com áudio (devido ao uso do notebook foi possível reproduzir o áudio) fica bem mais animado. Esta é uma atividade que exige muita concentração e coordenação motora. Foi permitindo que eles jogassem duas vezes, para que pudessem melhorar a agilidade e concentração sobre o jogo.

Figura 16: Jogo manda letra.



Fonte: Fotos da autora (2019)

No dia 25/09, foi o último encontro e como previsto o retorno foi para que a turma fizesse uma avaliação do projeto, bem como a educadora também fizesse seus apontamentos quanto ao desempenho da turma diante da realização das atividades propostas por meio da utilização dos jogos educativos digitais no ensino de Língua Portuguesa.

Na avaliação geral dos educandos as atividades foram boas e que aprenderam muito, pois foi divertido; que tiveram algumas dificuldades, mas, mesmo assim, conseguiram aprender e também ressaltaram que gostariam de continuar tendo aulas no laboratório, pois aprenderam brincando e isso foi muito divertido. Algumas avaliações se encontram em anexo no final do trabalho.

A educadora também fez um relatório avaliativo (consta em anexo no final do trabalho) sobre o desenvolvimento das atividades propostas e afirma que ficou encantada com o projeto, pois os educandos demonstravam grande afeto e satisfação pela aula; que demonstraram interesse e notou diminuição nos erros ortográficos que cometiam com frequência.

Figura 17: Avaliação das atividades do projeto



Fonte: Fotos da autora (2019)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto aplicado foi muito importante para os educandos, pois estes apresentavam uma certa dificuldade de aprendizagem no ensino da Língua Portuguesa, bem como dificuldade em manusear a ferramenta. Vale ressaltar que os educandos são de baixa renda e muitos não possuem computadores em casa o que faz com que apresentem essa dificuldade e o pouco que aprendem é devido ao manuseio na escola. Eles demonstraram um grande interesse em desenvolver as atividades propostas, o que possibilitou elevar o nível de conhecimento a qual foi despertado no decorrer das execuções das atividades por meio dos jogos.

Por meio deste trabalho foi possível entender a importância da utilização dos jogos no processo educativo, como instrumento facilitador da integração. Os jogos têm um papel muito importante na educação, por ser um facilitador de conhecimento e por se tratar de uma atividade bem dinâmica, prazerosa a qual os educandos enfrentam desafios, buscam solução e assim, despertam então o interesse na realização das atividades propostas.

A seleção dos jogos foi realizada a partir das informações prestadas pela educadora sobre as dificuldades que os educandos vêm apresentando em sala. No decorrer da execução do projeto, houve alguns problemas como: a quantidade de computador que estava sem funcionamento, aguardando a visita do técnico; falta de acessório como o “fone de ouvidos”, o que acabou gerando queixas por parte de alguns educandos, devido os jogos emitir som, pois com o seu uso a aula seria mais divertida; a falta de internet apenas no laboratório, a qual foi necessário a utilização do meu notebook e de outra educadora, para dar continuidade às atividades do projeto. Dificuldades estas, que à medida que foram surgindo, houve um esforço para que fosse solucionada; os educandos por serem de uma classe social baixa, muitos não possuem os recursos em casa, dificultando assim, a coordenação motora em realizar as atividades, porém foram adquirindo essa habilidade.

Notou-se também que os educandos demonstraram companheirismo em querer ajudar o colega a sanar as dificuldades apresentadas. Alguns educandos chegaram a comentar que fazia o uso do jogo em casa, a partir dos links que foram fornecidos na realização do projeto. Tudo isso constatou que uso do jogo na educação, além de proporcionar um divertimento, serve como auxiliar de conhecimento na educação, tendo como grande objetivo facilitador de

conhecimento, compreensão, concentração, coordenação motora, cooperação e interação entre a execução e com os colegas a qual desenvolve uma relação dinâmica e positiva na educação escolar.

Por fim, como estudante de Licenciatura em Computação e futura licenciada na área percebeu-se como foi interessante contribuir nesta linha de pesquisa, ressaltando a importância e os benefícios ao utilizar este instrumento de entretenimento como objeto de ensino, observando a dificuldade do ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa na escola, por este motivo é viável conhecermos novos métodos e sabermos suas respectivas eficácias sobre sua utilização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Andréa Pisan Soares. O jogo digital como recurso para o ensino de Língua Portuguesa. **PERcursos Linguísticos**. Dossiê: O texto em sala de aula: práticas e sentidos. Vitória - ES, v. 7, n. 17, p. 149-159. 2017. Disponível em: <http://www.periodicos.ufes.br/?journal=percursos&page=issue&op=view&path%5B%5D=810>. Acesso em setembro de 2019.

AMARAL, et al. Desafios do ensino de Língua Portuguesa no ensino fundamental. **Revista Científica Eletrônica de Pedagogia**. Ano X, n. 19. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/mB3aBiN8DsSQ85A_2013-7-10-15-34-55.pdf. Acesso em setembro de 2019.

ANDRADE, Nikolas; QUESADA, Rafaela; MARTINS, Valéria. Jogos digitais de Língua Portuguesa e literatura: Uma nova possibilidade. **Sistema, cibernética e informática**. São Paulo, V. 13, n. 3, p. 49-56. 2016. Disponível em: [http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/risci/pdfs/CB355NP14.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/risci/pdfs/CB355NP14.pdf). Acesso em agosto de 2019.

ARAUJO, Silvana Silva de Farias; ARAUJO, Jean Marcel de Oliveira. A formação sócio-histórica do português do Brasil: contribuições do Recôncavo Baiano. **Cadernos de Letras da UFF**. Dossiê: Difusão da língua portuguesa, nº 39, p. 95-116. 2009. Disponível em: <http://www.cadernosdeletras.uff.br/joomla/images/stories/edicoes/39/artigo5.pdf>. Acesso em outubro de 2019.

BÖHM, Ottopaulo. Jogo. **Brinquedos e brincadeira na educação**. Chapecó-Santa Catarina, ed. Uniedu, 2015. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo-B%C3%B6hm.pdf>. Acesso em: junho de 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Homologado pelo Conselho Nacional de Educação (CNE) em 20 de dezembro de 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc>. Acesso em: abril de 2018.

_____. Ministério da Educação e cultura. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, 2013.

_____. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio**. Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>. Acesso em: setembro de 2019.

CARMO, Valmir Gomes do; FERREIRA, Edna Maria Lima. **Um jogo educativo para auxiliar nas aulas de Língua Portuguesa**. 2015. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) - Universidade Federal Rural da Amazônia. Capanema - PA, 2015. Disponível em: <http://bdta.ufra.edu.br/jspui/handle/123456789/297>. Acesso em junho de 2019.

CAVALCANTE, Marianne Carvalho Bezerra. **Estágios Supervisionado de Ensino Lingüística Aplicada à Língua Portuguesa no Ensino Fundamental**. Disponível em: http://biblioteca.virtual.ufpb.br/files/estagio_supervisionado_i_linguistica_aplicada_a_lingua_portuguesa_no_ensino_fundamental_1360181695.pdf. Acesso em 31/10/2019.

DAVIS, Cláudia; OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Psicologia na educação: Série formação de Professores**. 2ºed.rev. São Paulo: Cortez, 1994.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgenta. **O Lúdico e os jogos educacionais**. Rio Grande do Sul. ed. Penta. Universidade Federal de Rio Grande do Sul Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, 2006. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf. Acesso em agosto de 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 24º ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GRANDO, Regina Célia. **O Conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 239 f. . Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas - SP, 2000. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/251334>. Acesso em junho de 2019.

GUIMARÃES, Eduardo. **A Língua Portuguesa no Brasil**. São Paulo. Ed.Ciência e Cultura 2005. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v57n2/a15v57n2.pdf>. Acesso em setembro de 2019.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?**. 2003. 33f. Trabalho de Conclusão (Mestrado de Informática Aplicado em Educação). Universidade Federal de Rio de Janeiro. Rio de Janeiro - RJ, 2003. Disponível em: http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf . Acesso em junho de 2019.

QUEIROZ, Vivina Dias Sol; URT, Sonia da Cunha. O professor diante dos computadores: marcas de sua constituição pessoal e profissional. **Intermeio: revista do Mestrado em Educação**. Campo Grande, MS, v. 11, n. 21, p. 72-85, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/intm/article/view/2579>. Acesso em outubro de 2019.

RIOS, Terezinha Azerêdo. **Compreender e ensinar: Por uma docência da melhor qualidade**. 2º ed. São Paulo: Cortez, 2001.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vânia Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Novas Tecnologia na Educação**. Porto Alegre - RS, v.6. n. 8. Dezembro, 2008. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>. Acesso em maio de 2019.

SHUCK, Franciane Escobar; OESTERREICH, Frankiele. **Os Jogos educacionais como ferramenta nas aulas de Língua Portuguesa**. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/737/Schuck_Franciane_Escobar.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em 20 de maio de 2019.

SILVA, Isayane Karinne de Oliveira; MORAIS, Marçal José de Oliveira. Desenvolvimento de jogos educacionais no apoio do processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental. **HOLOS**. Rio Grande do Norte, v. 5. p. 153-164. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.15628/holos.2011.705>. Acesso em junho de 2019.

SILVA, V.S. CYRANKA, L.F.M. A Língua Portuguesa na escola ontem e hoje. **Linhas Críticas**. Brasília, v. 14, n. 27, p. 271-287, julho/dezembro. 2009. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1935/193514388006.pdf>. Acesso em outubro de 2019.

SILVA, Eliel Ribeiro da. O uso das tic no ensino de língua portuguesa na perspectiva do professor de ensino médio. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA19_ID764_06092018233129.pdf. Acesso em: novembro de 2019.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (orgs.) Métodos de Pesquisa. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em outubro de 2019.

VIEIRA, Ariane Stefani Ferreira. O ensino da língua Portuguesa nos anos iniciais. 2014. 35f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva, São Paulo, 2014. Disponível em: http://fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/4F31aSKk4EZVZiR_2015-2-6-14-14-59.pdf. Acesso em agosto de 2019.

VIGOTSKI, Lev Semyonovitch. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução: José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ANEXO - A

(AVALIAÇÕES DOS EDUCANDOS SOBRE AS ATIVIDADES)

eu gostei muito dessa aula ela foi muito divertida
eu aprendi muito com esse jogo e muito bem
eu aprendi na computação tenho coisas
que eu perdi e tinha coisas que gostei
mas eu gostei muito disso

Eu acho muito legal e nos permito a
aula de informática e depois um pouco de
coisa polêmica e a moda literal eu tenho
dificuldade de jogar mais depois aprendi muito

E umas boas aulas e umas professoras
muito boas e uma aula de funtão
e muito divertida.

Eu amei a aula do professor Laila na biblioteca
teria de informática eu gostei foi uma aula divertida
de e divertida eu gostei na coisa eu tive um
equilíbrio de dificuldade mais depois eu consegui foi
um jogo muito divertido graças a tia Laila depois
eu aprendi muito com ela.

Obrigado tia Laila por passar esse
tempo maravilhoso

E muito bom a sala de informática mais
bem ainda com a professora Laila agente joga jogos
demais

Eu sou de informática eu gostei que-
ria que tivesse todo o dia e a tia Sôta
primo eu bem o jogo era muito divertido
e era muito bom inclusive eu a ler muito
e a escrever bem muito

Eu gostei muito do aula de informática
queria que continuasse todo dia porque foi
muito divertido eu tirei satisfação mais foi
muito bom.

Eu gostei muito da aula de informática todos os jogos
e com a professora Sôta também e muito bom eu que-
ria jogar lá todo dia.

Li como professora Sôta

Eu sou muito bom no jogo de casa balancear
e da que jogo de casa são extremamente
certos eu sou um muito criativo e muito bom
em alguns jogos para influenciar as crianças a
participar.

É uma ótima coisa e queria que
tivesse todos os dias, aprendi foi
muito divertido

Eu gosto da aula de informática mais eu queria
que tivesse mais vezes porque eu tinha dificuldade
na aula mas eu com regui e por isso que eu quero
que continue a fazer a aula de informática.

Quando eu vim estudar no Colégio
Eu não sabia ler e escrever mais
Quando ali eu gostei muito da aula com
jogo foi muito bom, que ajuntou brincos e aprendi
eu sei muito mais gostei

Eu gostei muito da aula de informática
e quero que continue de 30 dias e aprendi muito
Eu voltei mais a ler e escrever muito e nas
outras vezes eu gostei muito

Eu gostei muito da atividade
Eu aprendi muita coisa e a minha
aula foi muito boa
Eu aprendi muitas coisas eu sei
e depois eu escrevi tudo isso
que foi o que eu aprendi.

foi muito divertida eu tive dificuldade
de mais depois eu aprendi muito
e fiquei sem dificuldade e as vezes
fui eu aprendi muito bem

Li Computação

Eu amei me ajudar muito na sala de aula no computador eu lix uns erros mais a tia Jairo me ajuda eu gostei

informática

Eu gostei e participei muito dessa coisa...
 E muito bem eu tive dificuldade na correção
 mas minha professora me ensinou
 e eu aprendi muito e fiquei muito
 melhor eu participei muito dessa coisa
 e eu muito bem eu sempre quero participar
 e que nunca a acabar

ANEXO - B

(AVALIAÇÃO DA EDUCADORA)

Novembro de 2019

Venho através deste relatório, demonstrar a minha satisfação pelo o desempenho do projeto acadêmico Laila Tovar de Araújo. Por ter sido desenvolvido na minha sala de aula.

Igual ministrei, na seguinte turma 41.01, no período vespertino na Escola Estadual Professora Alcides Rodrigues Aires, localizada na Rua NC 16 esquina com a rua NC 17 no Setor Nova Capital, da cidade de Porto Nacional Tocantins.

Uma turma de 28 educandos na faixa etária de 09 a 14 anos.

São educandos de classe baixa, porém muitos não possui recursos, alguns dela sobrevivem com o benefício da bolsa família.

Este projeto foi de grande valia porque a tecnologia já faz parte do processo educativo do nosso cotidiano e na educação se faz necessária, contribuindo com desenvolvimento cognitivo onde ambos necessitam de motivação, para que os educandos utilizem apropriadamente juntamente com os educandos. fim de ~~com~~ contribuir. Para o seu desenvolvimento educacional de forma de dinâmicas coerente onde os educandos possam adquirir conhecimentos brincando

e aprendendo.

Eu como mediadora fiquei encantada com o projeto realizado, a cadêmica sempre se mostrou interessada, de realizar-se atividades formas criativa para sanar as dificuldades que os educandos venham apresentando, Pois alguns deles não eram alfabetizados para desenvolver, assim ao realizar as atividades, ela sempre demonstram paciência, carinho em ensinar e cada educando chamando sempre pelo o nome.

Os educandos quando retornavam à sala, demonstravam grande afeto e satisfação e encanto pela a aula.

Cada dia podia notar que aquelas atividades estavam surgindo grande efeito, positivos.

Pois os educandos estavam aprendendo e demonstrando interesse, notando-se adiminuição dos erros ortográficos, que eles cometem com frequência;

Também na separação de sílabas simples e complexas.

Esse Projeto foi tão bem aceito por mim e pelos educandos, que achei que seria de ~~uma~~ suma importância em desenvolver na unidade escolar.

Maya