

JOGO EDUCACIONAL PARA APOIO AO ENSINO DOS OPERADORES ARGUMENTATIVOS DA LÍNGUA PORTUGUESA (OALP)

Carlos Germano Gomes Gonçalves¹, Yainara Marielen Rocha da Conceição¹, Dorgival Pereira da Silva Netto¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Corumbá-MS

carlosgermanog98@gmail.com, yainara2000@gmail.com, dorgival.silva@ifms.edu.br

Resumo

A pesquisa elaborada visa apropriar os alunos a respeito da gramática normativa da Língua Portuguesa, proporcionando elementos que facilitarão a expressão de ideias via escrita. Os operadores argumentativos são considerados um dos principais elementos responsáveis pela estruturação e orientação argumentativa do texto. Portanto, propomos um jogo educacional 3D executável em *Windows*. A tecnologia utilizada no desenvolvimento do jogo foi o motor de jogos *Unity* e a linguagem de programação *C# (CSharp)* juntamente com o software disponibilizado pela *Steam*, o *Fuse*, que foi utilizado na modelagem da personagem.

Palavras-chave: Operadores Argumentativos, Jogo Educacional, Ensino-Aprendizagem.

Introdução

Para que o ensino-aprendizagem de um conteúdo ocorra com o intuito de fixação sugere-se a aplicação de atividades lúdicas, essas que proporcionam uma nova metodologia de ensino (Vygotsky, 1977). Como ferramenta lúdica, Falkembach (2006) propõe a criação de softwares educacionais com o intuito de entreter e validar o conhecimento dos conteúdos educacionais.

Como forma de incrementar o vocabulário dos estudantes, bem como incentivá-los da compreensão do valor semântico dos operadores argumentativos, via capacidade de expressão escrita, desenvolvemos um jogo educacional com ludicidade, com o intuito de ser uma ferramenta de auxílio para professores de Língua Portuguesa abordarem o conteúdo de operadores argumentativos.

Metodologia

A princípio, após conversas com professores de Língua Portuguesa e levantamentos bibliográficos notamos uma problemática voltada a aprendizagem do conteúdo de operadores argumentativos. Os estudantes demonstravam dificuldade na compreensão do conteúdo. Após isso, propomos o desenvolvimento de um jogo que auxiliasse no ensino-aprendizagem deste conteúdo. Posteriormente, desenvolvemos um esquema de acompanhamento da realização das atividades do processo de fundamentação teórica à implementação do jogo, que consistia da definição do referencial teórico, estudo das ferramentas, desenvolvimento do *storyboard*, elaboração dos esboços do jogo e implementação do jogo.

Resultados e Discussão

Ao analisarmos a situação da problematização com relação ao estudo e a utilização dos operadores

argumentativos da Língua Portuguesa decidimos elaborar este jogo como instrumento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem nas salas de aula para as turmas dos 8º e 9º anos do ensino fundamental (Figura 1).



Figura 1. Personagem coletando moedas no jogo.

Entendemos que este jogo cria um espaço vital (mesmo que virtual, aliás, pensamos que o uso da tecnologia será um aliado), proporcionará um acréscimo no vocabulário (e, conseqüentemente, na capacidade de pensar) e, em decorrência disso, irá gerar aprendizado e formas mais elaboradas de expressão das ideias, orais e, principalmente, escrita (Figura 2).

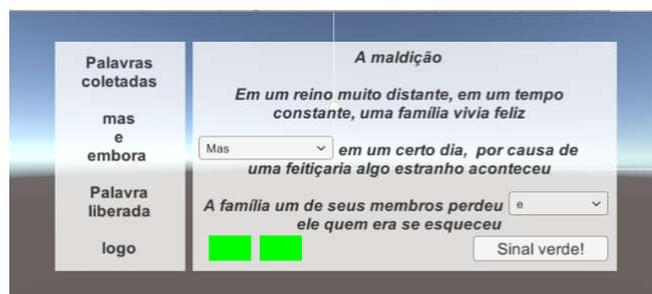


Figura 2. Primeiro desafio de interpretação do jogo.

Referências

- FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. Disponível em: < http://penta3.ufrgs.br/midias/edu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf >.
Acesso em 01 de março de 2018.
- VYGOTSKY, L.S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: LURIA et al. Psicologia e pedagogia I : bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento. Lisboa: Estampa, 1977. p.31-50.