

QUIZ PORT+

Emyly Motta Xavier, Evyllin Amanda Porperio Haselroth, Wellington Miarro Ferreira

EE WALDEMIR BARROS DA SILVA – CAMPO GRANDE - MS

emyy.mxavier@gmail.com, evyllinamanda73@gmail.com, whellingtonmiarroferreira@gmail.com

Área/Subárea: Ciências da Computação / Tecnologia da Informação

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: Preparação Acadêmica, Habilidades Linguísticas, Quiz Interativo, Desempenho Escolar

Introdução

Conforme destacado por CLERICUZ (2020), no cenário educacional contemporâneo, a atuação do educador é intrinsecamente ligada à utilização abrangente das tecnologias disponíveis, visando conferir maior vivacidade ao ambiente de aprendizado em sala de aula. Isso se traduz na oferta de conteúdo online acessível a todos os estudantes, uma prática especialmente relevante ao se abordar o ensino da língua Portuguesa, dada a sua natureza em constante evolução. Um exemplo recente dessa dinâmica é a implementação do Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, que reflete tais mudanças.

As mutações contínuas e velozes que permeiam nossa sociedade, em diversas esferas, têm introduzido significativas alterações no panorama da educação contemporânea. Concorde-se, na era do século XXI, que os métodos pedagógicos tradicionais, que relegam aos estudantes um papel passivo na assimilação de conteúdos, carecem de espaço. Diante disso, os educadores têm buscado abordagens alternativas para enriquecer suas práticas educativas e tornar o ambiente de ensino mais dinâmico e produtivo. Entre essas abordagens, destaca-se a incorporação de jogos, sejam eles físicos ou virtuais, como ferramentas facilitadoras de aprendizado. Essas estratégias redefinem o papel dos estudantes no processo educativo, posicionando-os no centro das ações. No contexto do ensino da língua portuguesa, surgem diversos jogos e atividades dinâmicas, visando inovar e tornar o ensino gramatical mais atraente e eficaz. (OLIVEIRA, 2021).

A contemporânea instituição escolar recebe estudantes já imersos na cultura digital, estando sujeita às transformações advindas dos avanços tecnológicos, assim como outras entidades sociais. A possibilidade de empregar vídeos visualizados em dispositivos móveis, como celulares, oferece um potencial para a renovação da metodologia de ensino. Entretanto, para que a utilização desses recursos tecnológicos seja eficaz no processo de ensino, é fundamental um planejamento cuidadoso por parte do educador. (LOPES et al., 2018).

Portanto o objetivo do projeto é analisar os efeitos da incorporação de jogos educativos tecnológicos na melhoria da aprendizagem e no aperfeiçoamento das competências

gramaticais dos estudantes, com ênfase no ensino da língua portuguesa, com o propósito de otimizar o processo de ensino-aprendizagem e a eficácia pedagógica.

Metodologia

Nossa metodologia se baseia em abordagens científicas e tecnológicas para alcançar uma ampla gama de estudantes, desde o Ensino Médio até aqueles que se preparam para o Enem/Vestibular. Iniciamos com pesquisa para identificar as áreas de dificuldade, seguida pelo desenvolvimento de um Quiz abrangente com perguntas cuidadosamente selecionadas. Usaremos *JavaScript* para uma interação dinâmica, *Eclipse* para codificação e *MongoDB* para armazenamento de dados. O *feedback* imediato e recursos de estudo complementares visam aprimorar habilidades linguísticas, visando um desempenho acadêmico mais sólido e sucesso nos exames.

Resultados e Análise

Os resultados esperados deste projeto são multifacetados e orientados pelo objetivo de aprimorar as habilidades linguísticas dos estudantes em Língua Portuguesa. Primeiramente, espera-se observar uma melhoria mensurável no desempenho acadêmico dos estudantes, refletida em notas mais altas nas avaliações escolares e em exames de larga escala, como o Enem e vestibulares. Além disso, prevê-se uma maior confiança e proficiência dos estudantes na aplicação da gramática, interpretação textual e redação, manifestando-se em uma comunicação mais eficaz e habilidades analíticas mais apuradas.

Outro resultado esperado é o aprofundamento do engajamento dos alunos na aprendizagem de Língua Portuguesa, evidenciado pelo uso ativo e frequente do Quiz educacional. Isso pode ser medido pela taxa de participação e pelo tempo de uso da plataforma. Por meio da análise do Banco de Dados MongoDB, também se espera obter insights valiosos sobre as áreas específicas em que os alunos enfrentam maiores desafios, permitindo ajustes contínuos no conteúdo do Quiz para abordar essas lacunas. Ao final, almeja-se contribuir para uma geração de estudantes mais proficientes na língua nativa, capazes de se expressar de maneira clara e coerente, tanto em âmbito educacional quanto em futuras esferas profissionais.

Considerações Finais

Em conclusão, este projeto representa uma abordagem inovadora e integrada para aprimorar as habilidades linguísticas dos estudantes em Língua Portuguesa. Através da combinação de métodos científicos de pesquisa e tecnologia avançada, desenvolvemos um Quiz educacional que visa não apenas elevar o desempenho acadêmico, mas também fomentar a compreensão profunda da língua, tanto em sua estrutura gramatical quanto em sua aplicação prática. A análise contínua dos resultados e feedback dos alunos permitirá ajustes refinados e personalizados, garantindo a adaptação às necessidades em constante evolução dos estudantes. Com isso, aspiramos a contribuir de forma substancial para a capacitação educacional dos alunos, capacitando-os a alcançar níveis mais elevados de competência linguística, preparando-os de maneira abrangente para os desafios do ambiente escolar e para os exames futuros.

Em última análise, este projeto não é apenas uma ferramenta educacional, mas também um catalisador para a construção de uma base sólida em Língua Portuguesa, com efeitos positivos que reverberam além do ambiente escolar. Ao aprimorar a comunicação escrita e verbal, o projeto visa contribuir para o desenvolvimento intelectual holístico dos alunos, capacitando-os a se tornarem comunicadores confiantes e eficazes em suas trajetórias acadêmicas e profissionais. Com base em princípios científicos sólidos e aplicação tecnológica sofisticada, este projeto se apresenta como uma valiosa contribuição para a educação linguística e o sucesso acadêmico dos estudantes.

Agradecimentos

Desejo expressar minha profunda gratidão a todos aqueles que desempenharam um papel crucial neste projeto. Seja por meio de orientação, apoio contínuo ou colaboração direta, cada esforço despendido foi essencial para a realização de nossos objetivos.

Referências

CLERICUZI, Adriana Zenaide et al. PortuGame: Ferramenta de Auxílio ao Ensino e Aprendizagem do Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa. In: Anais do V Congresso sobre Tecnologias na Educação. SBC, 2020. p. 453-461.

LOPES, Maria Ailma Ferreira et al. Aplicativo gramatical: percepções de graduandos em Letras/Português quanto à tecnologia educacional no ensino-aprendizagem de língua materna. 2018.

OLIVEIRA, YASMIN ALVES SANTOS DE. JOGO E GRAMÁTICA: UMA ANÁLISE SOBRE O ENSINO DE SINTAXE A PARTIR DO LÚDICO. 2021.