

AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS DO GÊNERO ARTIGO DE OPINIÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA*

Daniela Cristina Sales Portela, Neumar Malheiros¹

Departamento de Ciência da Computação¹
Universidade Federal de Lavras – Lavras - MG – Brasil

RESUMO. O surgimento de novas tecnologias alterou, sobremaneira, a forma como as pessoas constroem e compartilham informações e conhecimentos em, praticamente, todas as esferas sociais. Em virtude disso, o atual contexto educacional, cada vez mais, exige alternativas pedagógicas mais eficientes para o processo de ensino-aprendizagem. Os objetos de aprendizagem são algumas dessas alternativas. Neste trabalho é apresentada uma análise qualitativa a respeito de três objetos de aprendizagem do tipo jogo, com foco no gênero artigo de opinião. Esses jogos estão disponíveis no repositório do programa Olimpíadas de Língua Portuguesa “Escrevendo o Futuro”, uma iniciativa que contribui para a formação de professores e inspira novas metodologias. Esses jogos foram escolhidos devido à relevância social do programa, aliada à crença de que as novas tecnologias podem proporcionar aos estudantes diferentes experiências no contexto escolar. A análise fundamentou-se nos principais critérios encontrados na literatura, tanto técnicos quanto pedagógicos. O objetivo foi avaliar a qualidade desses jogos, via web, e seu impacto no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. Os resultados obtidos apontam que os três jogos analisados têm o potencial de aprimorar esse processo de ensino-aprendizagem, podendo constituir-se em atividades significativas e estratégias facilitadoras para o aprendiz.

Palavras-chave: Informática na Educação. Jogos Educacionais. Ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. Habilidades argumentativas.

INTRODUÇÃO

O surgimento da Internet revolucionou e continua afetando a maneira como informações e diversos recursos são compartilhados pelas pessoas em suas atividades profissionais e pessoais. Ela influencia e transforma os indivíduos, tanto na vida social quanto privada. Como afirma Castells (2001) “A internet é o tecido de nossas vidas”. É impossível pensar a vida na contemporaneidade sem a Internet. Grande parte das pessoas está conectada o tempo todo, buscando informação ou entretenimento.

Assim, verifica-se uma juventude hiperconectada. Crianças, adolescentes e jovens passam longas horas imersos na Rede, absorvidos, principalmente, pelos jogos digitais. Como afirma Tarouco et al. (2004) “jogar é participar do mundo de faz de conta, dispor-se às incertezas e enfrentar desafios (...)”. E através do jogo “se revelam a autonomia, a criatividade, a originalidade e a possibilidade de simular e experimentar situações perigosas e proibidas no nosso cotidiano”. Logo, pode-se justificar o crescente número de jogos aplicados ao contexto educacional: os jogos educacionais ou jogos pedagógicos, que são um tipo de objeto de aprendizagem.

* XIII EVIDOSOL e X CILTEC-Online - junho/2016 - <http://evidosol.textolivre.org>

Nessa perspectiva, o objetivo deste trabalho foi analisar, qualitativamente, três *softwares* educacionais do tipo jogo para o ensino do gênero artigo de opinião na disciplina de Língua Portuguesa. São eles: Lajenga, O Foca e Grêmio. Esses jogos compõem os recursos multimídia disponibilizados no programa das Olimpíadas de Língua Portuguesa “Escrevendo o Futuro”¹, um projeto do Ministério da Educação e da Fundação Itaú Social e outros parceiros. Esse programa tem como objetivo desenvolver ações de formação de professores visando contribuir para a melhoria do ensino da leitura e da escrita nas escolas públicas brasileiras.

Este artigo está estruturado da seguinte forma. Na Seção 2, o referencial teórico, são apresentados estudos e pesquisas que fundamentam a análise feita neste trabalho e que evidenciam os benefícios da inserção de objetos de aprendizagem no contexto educacional. Na Seção 3, a metodologia, é apresentada a justificativa da escolha dos jogos, a descrição dos mesmos e a definição dos critérios e procedimentos de análise. Na Seção 4, são apresentados e discutidos os resultados da análise. Por fim, na Seção 5, é apresentada a conclusão do trabalho e discussão de trabalhos futuros.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

Muitos estudos evidenciam os benefícios de jogos digitais na educação, devido a seu grande potencial no auxílio à aprendizagem. Savi e Ulbricht (2008) destacam alguns benefícios que os jogos digitais educacionais podem trazer para o processo ensino-aprendizagem, dentre eles: efeito motivador e facilitador de aprendizagem, desenvolvimento de habilidades cognitivas, aprendizado por descoberta, experiência de novas identidades, socialização, coordenação motora, comportamento expert.

Para Araújo (2010) todo objeto de aprendizagem (OA) deve “apresentar propósito específico e estimular a reflexão do aluno”. A autora reitera a importância do aspecto *granulabilidade*, o qual permite a construção de um objeto “para se trabalhar uma especificidade dentro de um assunto amplo. Mendes, Souza e Caregnato (2004) postulam que para ser considerado um objeto de aprendizagem o recurso deve apresentar: reusabilidade, adaptabilidade, granularidade, acessibilidade, durabilidade e interoperabilidade.

Ribeiro (2013) apresenta um Protocolo de Avaliação de *Softwares* Pedagógicos (PASP), a partir do Modelo de Avaliação Ergopedagógico de Silva (2002) e dos critérios propostos por Mendes, Souza e Caregnato (2004). Neste protocolo, a autora estrutura os critérios em dois grupos: didático-pedagógicos, no qual propõe os seguintes critérios - concepção de língua/linguagem, tipos de ensino, granularidade, reusabilidade, estruturação de conteúdo, sistemas de ajuda e objetivo de aprendizagem; e ergonômicos/de interação homem-máquina - usabilidade, acessibilidade, interoperabilidade, interatividade, documentação e material de apoio.

¹ <https://www.escrevendoofuturo.org.br>

2 METODOLOGIA

Este trabalho é um estudo descritivo-comparativo de natureza qualitativa. O objetivo principal é analisar e avaliar três objetos de aprendizagem (OA) do tipo jogo digital para o ensino do gênero textual artigo de opinião, destinados a alunos do Ensino Médio, na disciplina de Língua Portuguesa e disponíveis no portal “Escrevendo o Futuro”, um projeto do Governo Federal. A relevância social desse projeto e a credibilidade das instituições parceiras envolvidas justificam a escolha desses jogos para análise, que se fundamentou também na experiência de sala de aula, como embasamento da opinião ao avaliar os objetos, e no referencial teórico adotado.

Os jogos digitais que são os objetos de pesquisa deste trabalho são jogos voltados para o ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, especificamente a leitura e compreensão do gênero textual artigo de opinião. Esses jogos são denominados *Lajenga*, *O Foca* e *Grêmio*. Estes três objetos de aprendizagem têm como finalidade o desenvolvimento de habilidades argumentativas. O primeiro jogo busca desenvolver a habilidade de identificar a informação principal em um texto argumentativo. O segundo, a habilidade de distinguir fato de opinião. O terceiro, a habilidade de relacionar um argumento à tese defendida no texto.

A análise desses jogos fundamentou-se nos critérios estabelecidos por Mendes; Sousa; Caregnato (2004): reusabilidade, adaptabilidade, granularidade, acessibilidade, durabilidade e interoperabilidade e em alguns aspectos constantes do Protocolo de Avaliação de Softwares Pedagógicos do tipo jogo (PASP), proposto por Ribeiro (2013).

Esses critérios, segundo as autoras, são características que definem um objeto de aprendizagem permitindo sua inserção em um determinado ambiente de aprendizagem. Os critérios são descritos a seguir:

- a) **Reusabilidade** é a capacidade de ser reutilizável diversas vezes em diversos ambientes de aprendizagem.
- b) **Adaptabilidade** é a propriedade de ser adaptável a qualquer ambiente de ensino.
- c) **Granularidade** é apresentar conteúdo em pedaços (conjunto de subpartes) facilitando a reusabilidade.
- d) **Acessibilidade** é ser facilmente acessível via internet para ser utilizado em diversos locais, ou ainda, “ser potencialmente acessível a usuários com necessidades especiais” (ARAÚJO, 2010).
- e) **Durabilidade** é a possibilidade de continuar sendo usado independentemente de mudança de tecnologia.
- f) **Interoperabilidade** é a capacidade de operar através de vários equipamentos, sistemas operacionais e navegadores web.

Além dos critérios elaborados por Mendes; Sousa; Caregnato (2004), a análise descrita neste artigo fundamentou-se também em alguns critérios propostos por Ribeiro (2013). No protocolo proposto por essa autora, os critérios de avaliação qualitativa dos jogos digitais são divididos em dois grupos: critérios didático-pedagógicos e critérios ergonômicos ou de interação homem-máquina. Entre esses critérios foram selecionados para este trabalho os seguintes: concepção de língua e linguagem, objetivo de aprendizagem e interatividade. Os dois primeiros (concepção de língua e linguagem e objetivo de aprendizagem) são

categorizados como didático-pedagógicos; e o terceiro (interatividade), é classificado pela autora no grupo dos ergonômicos ou de interação homem-máquina.

Após a análise criteriosa dos OA, objetiva-se avaliar se tais objetos têm, de fato, potencial para desenvolver as habilidades argumentativas esperadas e se, portanto, contribuem para um ensino-aprendizagem significativo e efetivo.

3 ANÁLISE QUANTITATIVA

4.1 Descrição dos Jogos

Lajenga² é um objeto de aprendizagem inspirado no clássico jenga, um jogo de habilidade física e mental criado na década de 1970, que consiste no empilhamento de blocos de madeira para formar uma torre. No jenga o jogador deve retirar blocos sem derrubar a torre; no Lajenga o jogador deve retirar frases de um texto, um artigo de opinião, sem prejuízo ao sentido do mesmo.

As frases do artigo são como vigas em uma construção, algumas podem ser retiradas, as “vigas comuns”, enquanto outras são essenciais, as “vigas mestras”, que resumem o conteúdo do texto. O vencedor é aquele que consegue manter as vigas mestras, preservando as frases principais do texto. Em suma, o objetivo principal do Lajenga é que o jogador identifique o período que melhor resume um parágrafo, ou seja, a ideia principal do artigo de opinião.

O Foca³ é um jogo no qual o jogador deve distinguir fatos de opiniões. Há um artigo de opinião do qual são retirados, aleatoriamente, pequenos trechos, os quais o jogador deve classificar como opinião, notícia ou informação. O jogo pode ser jogado em duplas. Vence aquele que obtiver mais pontos. Há a opção de dicas, mas caso sejam utilizadas, o jogador ganha menos pontos.

O Grêmio⁴ é um jogo cujo objetivo é usar corretamente elementos articuladores em um artigo de opinião. Dez frases estão distribuídas em três fragmentos. Os fragmentos iniciais estão na primeira coluna e os outros estão em balões que estão flutuando. Os jogadores devem acertar os balões e encaixar os fragmentos revelados na frase correspondente. O jogo consiste, portanto, em juntar os fragmentos escondidos nos balões às frases da primeira coluna, construindo o sentido adequado do enunciado. Também pode ser jogado em duplas e vence o que obtiver mais pontos.

4.2 Resumo Comparativo

Critérios	Objetos de aprendizagem		
	Lajenga	O Foca	Grêmio
Reusabilidade	Sim	sim	Sim

² https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/opiniaio/Lajenga.html

³ https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/opiniaio/Ceu.html

⁴ https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/opiniaio/Balloons.html

Adaptabilidade	Não	Não	Não
Granularidade	Baixo grau	Baixo grau	Baixo grau
Acessibilidade	Facilmente acessível via Web. Baixa acessibilidade a usuários com necessidades especiais.	Facilmente acessível via Web. Baixa acessibilidade a usuários com necessidades especiais.	Facilmente acessível via Web. Baixa acessibilidade a usuários com necessidades especiais.
Durabilidade	Sim	Sim	Sim
Interoperabilidade	Sim	Sim	Sim
Concepção de Língua/Linguagem	Língua/Linguagem como interação.	Língua/Linguagem como interação.	Língua/Linguagem como interação.
Objetivo de aprendizagem	Desenvolver a habilidade de identificar a ideia central de um texto argumentativo.	Desenvolver a habilidade de identificar opinião em um texto argumentativo, distinguindo fato de opinião.	Desenvolver a habilidade de utilizar corretamente os elementos articuladores em um texto argumentativo.
Interatividade	Baixo grau	Baixo grau	Baixo grau

4 CONCLUSÃO

O propósito deste trabalho foi analisar três objetos de aprendizagem do tipo jogo, criados pelo programa *Olimpíada de Língua Portuguesa Escrevendo o Futuro*. A análise fundamentou-se nos critérios retirados dos trabalhos de Mendes, Sousa e Caregnato (2004) - reusabilidade, adaptabilidade, granularidade, acessibilidade, durabilidade e interoperabilidade - e em alguns critérios selecionados do protocolo de avaliação de softwares pedagógicos de tipo jogo para ensino de Língua Portuguesa (PASP), proposto por Ribeiro (2013) – concepção de língua/linguagem, objetivo de aprendizagem e interatividade.

Pode-se concluir que os três jogos atendem satisfatoriamente a maior parte dos critérios mencionados. No entanto, considerou-se que esses OAs não apresentam a propriedade de adaptabilidade e não atendem plenamente os critérios acessibilidade e interatividade. Os OAs atendem ao objetivo pedagógico, entretanto, cabe ao professor avaliar e definir as situações de uso desses jogos no processo ensino-aprendizagem.

Não foram identificados problemas técnicos que podem interferir no processo ensino-aprendizagem. Todavia, notou-se um baixo grau de ludicidade dos jogos e ausência de uma interface mais amigável e uma navegação mais intuitiva, aspectos que podem facilitar a interação homem-máquina. Os jogos avaliados possuem potencial para auxiliar no desenvolvimento de habilidades e estratégias argumentativas na leitura e compreensão de artigos de opinião.

Como sugestões de trabalhos futuros propõe-se a construção de um projeto para a aplicação desses jogos em sala de aula, para avaliar a receptividade dos alunos e o impacto educacional de cada um desses objetos. Outra sugestão é o desenvolvimento de outro jogo para trabalhar habilidades argumentativas, mas que atendesse a mais níveis de ensino. Uma terceira sugestão é avaliar outros jogos a partir de outros critérios existentes na literatura, que não foram considerados neste trabalho.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Nukácia M. S. *Objetos de aprendizagem de língua portuguesa*. In: Araujo, J.; LIMA, S.C.; DIEB, M. Línguas: na web: links entre ensino e aprendizagem. Ijuí: Ed. Uniju, 2010. P.155-176.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

Disponível em

http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/108596/mod_resource/content/2

[A-Galaxia-da-Internet-Manuel-Castells.pdf](#)>. Acesso em 17/11/2015.

MENDES, Rozi Mara; SOUSA, Vanessa Inácio; CAREGNATO, Sônia Elisa. *A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem*. In: Encontro Nacional de Ciência da Informação, 5., 2004. Salvador. Anais. Salvador: Ufba, 2004.

Disponível

em

<<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/548/000502901.pdf?sequence1> Acesso em

17/11/2015.

RIBEIRO, Fernanda Rodrigues. *Jogos Educacionais Digitais para ensino de Língua Portuguesa: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica*. Dissertação (mestrado). Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós Graduação em Linguística Aplicada. Fortaleza, 2013. Disponível em <<http://www.uece.br/posla/dmdocuments/Fernanda%20Rodrigues%20Ribeiro.pdf>>.

Acesso em 17/11/2015.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. *Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios*. In: Revista Renote Novas Tecnologias na Educação, v.6, nº 1, 2008. UFRGS. Disponível em <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405>. Acesso em 17/11/2015.

SILVA, C. R. de O. *MAEP: um método ergopedagógico interativo de avaliação para produtos educacionais informatizados*. Tese (Doutorado em Engenharia de produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2002.

TAROUCO, Liane Margarida R. et al. *Jogos educacionais*. In: III Ciclos de Palestras sobre Novas Tecnologias em Educação, CINTED. Porto Alegre, 2004, UFRGS. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo3/af/30jogoseducacionais.pdf>. Acesso em 17/11/2015.

<http://www.mec.gov.br/>

<http://www.itaucultural.org.br/>