

Palavras Mágicas: um jogo de plataforma para exercitar a Língua Portuguesa

Alessandra Corrêa¹, Handryo Costa¹, Jeniffer Macena¹, João Bernado², Rafaela Melo², Marcela Pessoa¹, Fernanda Pessoa¹

¹Universidade do Estado do Amazonas – ThinkTEd Lab – Manaus – AM – Brasil

²Instituto de Computação – Universidade Federal do Amazonas (UFAM) – Manaus – AM – Brasil

asc.lic21, hblc.snf21 mspessoa, fpires@uea.edu.br,
macenajeniffer@gmail.com, jrspb, mrmelo@icomp.ufam.edu.br

Abstract. *The COVID-19 pandemic revealed that digital environments that are not suited to students' needs can affect learning, coupled with cases of illiteracy in Brazil, this becomes a concern in relation to the construction of digital technologies aimed at the Portuguese language. This article presents “Palavras Mágicas”, an educational platform and adventure game designed to help Elementary School students practice the indicative mode of Verb Tenses in a playful way, based on the Theory of Meaningful Learning. Initial tests showed that the game was well received, with an attractive visual design, fun and interesting challenges, however, it still needs adjustments for future application with the target audience.*

Key-words: *educational game; elementary school; meaningful learning; portuguese language;*

Resumo. *A pandemia de COVID-19 revelou que ambientes digitais não adequados as necessidades dos estudantes podem afetar o aprendizado, somado aos casos de analfabetismo no Brasil, isso se torna uma preocupação em relação a construção de tecnologias digitais voltadas para a Língua Portuguesa. Este artigo apresenta o “Palavras Mágicas”, um jogo educacional de plataforma e aventura projetado para auxiliar estudantes do Ensino Fundamental I a praticar o modo indicativo dos Tempos Verbais de forma lúdica, com base na Teoria da Aprendizagem Significativa. Testes iniciais mostraram que o jogo foi bem recebido, com design visual atraente, diversão e desafios interessantes, porém, ainda necessita de ajustes para futura aplicação com o público-alvo.*

Palavras-chave: *jogo educacional; ensino fundamental I; aprendizagem significativa; língua portuguesa;*

Palavras Mágicas: um jogo de plataforma para exercitar a Língua Portuguesa

Alessandra Corrêa¹, Handryo Costa¹, Fernanda Pires¹,
João Bernardo², Rafaela Melo², Marcela Pessoa¹

¹Universidade do Estado do Amazonas (UEA) - ThinkTEd Lab
Manaus – AM – Brasil

²Instituto de Computação – Universidade Federal do Amazonas (UFAM)
Manaus – AM – Brasil

Contexto: Este artigo apresenta a proposta de um jogo educacional de plataforma, gênero de aventura, intitulado “Palavras Mágicas”, criado com o propósito de ajudar alunos a exercitarem seus conhecimentos sobre o modo indicativo dos tempos verbais, um componente curricular do Ensino Fundamental I. O jogo é fundamentado na Teoria Construtivista de Piaget e na Aprendizagem Significativa de Ausubel e foram realizados testes em forma de questionários para avaliar se os objetivos propostos foram atingidos e a reação de estudantes do curso de Licenciatura em Computação sobre o projeto e o que poderia ser corrigido para uma versão posterior.

Público-alvo: 9-11 anos

Escolaridade: E. Fundamental I

Gênero: Aventura

Disciplina: Língua Portuguesa

Conteúdo: Tempos Verbais no Modo Indicativo

Teorias de Aprendizagem: Significativa e Construtivismo

Plataforma: Android

Desenvolvido em: Unity

Objetivo de aprendizagem: A aprendizagem de Língua Portuguesa é primordial no Ensino Fundamental I, pois influencia na forma como os alunos se comunicam, obtêm informações, expressam opiniões e constroem conhecimento (Brasil, 1997). No entanto, tópicos mais complexos como os tempos verbais podem ser desafiadores para os estudantes, que têm dificuldade em reconhecê-los e aplicá-los de acordo com o contexto da frase. Diante disso, o objetivo do jogo “Palavras Mágicas” é exercitar a aprendizagem dos tempos verbais, especialmente o modo indicativo, em um ambiente lúdico e divertido.

História: A Milly é uma pequena bruxa que mora em uma vila ainda menor e sonha em ser uma grande Mestre de Poções. Um dia ela avista um pergaminho que anuncia um grande concurso de poções aberto para todas as pessoas e decide participar, mesmo sabendo que irá concorrer com os melhores e mais poderosos bruxos e bruxas do universo. Com o intuito de conquistar o primeiro lugar no concurso e ganhar o título de Mestre de Poções, Milly se inscreve.

Os organizadores do evento fazem o sorteio de quais poções cada bruxo deve fazer, e Milly, por ironia do destino, acaba com uma poção muito difícil, que necessita de ingredientes raros. Os organizadores do Concurso de Poções ficam responsáveis por criar obstáculos para os competidores encontrarem os ingredientes que precisam, deixando o evento mais interessante para aqueles que vão prestigiar. Quem fica responsável por esconder os ingredientes de Milly é a Grande Bruxa Anciã, uma bruxa que na verdade é uma gata mágica e ficou famosa quando foi amaldiçoada para falar apenas verbos no pretérito. Apesar de ter conseguido o antídoto contra a maldição, o apelido permaneceu para sempre. Por causa disso, Milly precisa capturar palavras em diferentes tempos verbais durante sua aventura em busca dos ingredientes.



Gameplay. O avatar do jogador é a bruxa Milly e o objetivo é coletar palavras em diferentes tempos verbais nas fases correspondentes. Cada fase representa um tempo verbal específico: a fase 1 é do presente, a fase 2 é do pretérito e a fase 3 é do futuro. Durante o jogo há palavras coletáveis espalhadas pelo mapa, que estão divididas entre palavras no tempo verbal correspondente à fase em que está, e palavras incorretas que não correspondem ao tempo verbal da fase atual. Se Milly coletar uma palavra errada, perde uma vida.



Para ajudá-la, existem maçãs vermelhas e verdes espalhadas nas fases. Ao coletar uma maçã vermelha, todas as vidas perdidas são recuperadas. Ao coletar uma maçã verde, Milly ganha uma vida extra. Além disso, o jogo apresenta uma NPC (non-playable-character), denominada Gata Mágica, que entra em ação para explicar o motivo do erro, caso o jogador colete uma palavra incorreta. A Gata Mágica também está presente no tutorial do jogo explicando como se mover e como funciona a mecânica do jogo, além disso, dá dicas e explicações durante as fases.

Essa interação com a NPC possibilita que o jogador entenda os erros cometidos e é uma oportunidade para exercitar o conhecimento sobre os tempos verbais.



Teorias. O jogo é baseado na teoria construtivista, uma abordagem pedagógica que enfatiza a importância da construção ativa do conhecimento pelos alunos (Lopes et al, 2006) e na aprendizagem significativa, que enfatiza a importância de construir conexões significativas entre novas informações e conhecimentos prévios (pontos de ancoragem) para criar novos conhecimentos (Moreira & Masini, 2001).

Dentro do Palavras Mágicas, a aprendizagem significativa pode ser visualizada quando o jogador é desafiado a usar conhecimentos e habilidades prévios para resolver problemas e superar obstáculos. O jogo apresenta desafios progressivamente mais difíceis, para que o jogador possa aplicar e expandir seus conhecimentos a cada novo nível, de acordo com a teoria construtivista.

Ao incluir um tema fantasioso no jogo, que tem como avatar uma bruxa, é possível despertar interesse no jogador, tornando o jogo mais pessoal e significativo. Feedbacks contínuos e avaliações formativas também são importantes na aprendizagem significativa e é por isso que há um NPC agindo como guia, além de telas de vitória e derrota para fornecer uma resposta imediata aos erros e acertos do jogador.



Desenvolvimento. A metodologia de game design proposta por Pires (2021), ilustrada na Figura 1, serviu como base para o desenvolvimento do jogo Palavras Mágicas. Ao longo desse processo criativo, foram estabelecidos requisitos fundamentais, pesquisas e criação de protótipos. Essa abordagem permitiu a identificação e correção de erros durante os testes. O projeto segue em andamento, com uma busca contínua por refinamentos adicionais. Esse processo dinâmico envolve a contínua criação e teste de novas funcionalidades.

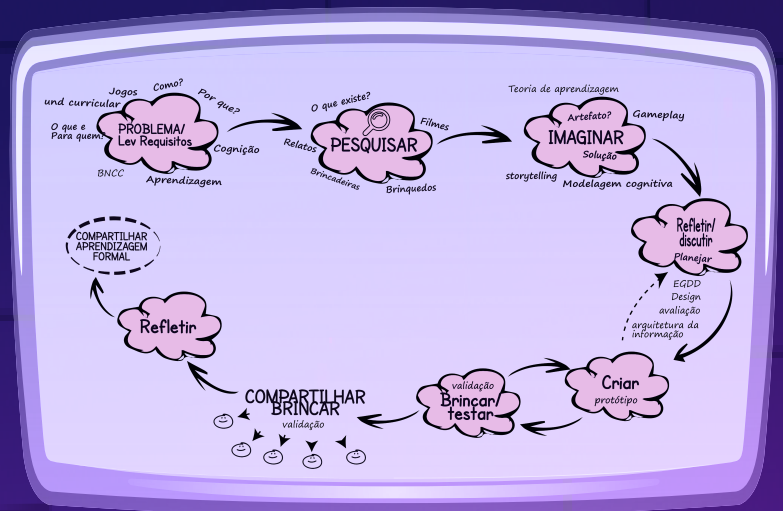


Figura 1 - Metodologia de game design educacional de Pires (2021)



Inovação. O jogo Palavras Mágicas combina ludicidade, gramática, feedbacks de aprendizagem e uso de tempos verbais como mecânica de jogo. A presença da NPC Gata Mágica, que explica os erros cometidos pelo jogador, é uma abordagem inovadora para esse conteúdo programático por promover aprendizado interativo onde os jogadores recebem orientações e feedback imediato sobre seus erros.

Trabalhos futuros. Com base nos resultados do projeto de pesquisa, uma abordagem futura seria testar o jogo em um contexto escolar, o que permitiria investigar se o jogo é capaz de melhorar o desempenho dos alunos na aprendizagem de tempos verbais em um contexto mais formal. Além disso, adicionar mais fases ao jogo, ao trazer mais conteúdo sobre tempos verbais além do modo indicativo, incluindo o modo imperativo, o modo subjuntivo, os tempos simples e os compostos, e abordar também a existência dos verbos regulares e irregulares.

Referências.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa. Brasília, 1997.

BRASIL. (2017). Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC.

LOPES, Maria Almerinda Matos; LIMA, Osmarina G. de. et al. Psicologia da Educação. Manaus/AM: Editora UEA, 2006.

MOREIRA, M. A., MASINI, E. F. S. Aprendizagem significativa: A teoria de David Ausubel. São Paulo: Centauro, 2001.

