

S.O.S WORDS: Um jogo para auxiliar no aprendizado de correção de erros ortográficos

João Gabriel¹, Diego Gabriel¹, Jeniffer Macena^{2,3}, Fernanda Pires^{1,2}

¹Escola Superior de Tecnologia - Universidade do Estado do Amazonas (EST-UEA)

²ThinkTED - Laboratório de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologias Educacionais

³Instituto de Computação - Universidade Federal do Amazonas (IComp/UFAM)

{jggcds.lic23, dgss.lic20, fpires}@uea.edu.br,
jeniffer.souza@icompu.ufam.edu.br

Summary. *This paper presents the Portuguese language game “S.O.S Words” designed to help elementary school students correct spelling errors in an attractive and fun way. The storyline unfolds in a city suddenly infested with spelling errors, where the player embarks on a journey to uncover the culprit behind all this chaos. The game’s mechanics are based on Motivation Theories, aiming to stimulate players through dynamics of unlocking and capturing letters with correct spelling, encouraging learning in a playful and engaging manner. The game is characterized as a platform game, developed exclusively for Android devices.*

Keywords: *spelling errors; challenges; platform game; portuguese language.*

Resumo. *Este trabalho apresenta o jogo de Língua Portuguesa “S.O.S Words”, projetado para ajudar alunos do Ensino Fundamental a corrigir erros ortográficos de maneira atrativa e divertida. O enredo se desenrola em uma cidade repentinamente infestada por erros de ortografia, onde o jogador embarca em uma jornada para descobrir o responsável por toda essa desordem. As mecânicas do jogo são baseadas nas Teorias da Motivação, visando estimular os jogadores por meio de dinâmicas de desbloqueios e capturas de letras com a escrita correta, incentivando a aprendizagem de forma lúdica e envolvente. O jogo é caracterizado como um jogo de plataforma, desenvolvido exclusivamente para dispositivos Android.*

Palavras-Chave: *erros de ortografia; desafios; jogo de plataforma; língua portuguesa.*

Trabalho apresentado no X Concurso Integrado de Desenvolvimento de Soluções de Tecnologia e Objetos de Aprendizagem para a Educação (Apps.Edu 2024)

S.O.S

WORDS

UM JOGO PARA AUXILIAR NO APRENDIZADO DE CORREÇÃO DE ERROS ORTOGRÁFICOS

CONTEXTO

S.O.S Words é um jogo educacional projetado para melhorar as habilidades de escrita e ortografia dos estudantes de maneira divertida e interativa. Baseado na Teoria da Motivação, o jogo incorpora elementos que incentivam o engajamento, como power-ups e desafios estimulantes. Os jogadores enfrentam inimigos que propõem desafios ortográficos, reforçando seu conhecimento de forma prática e envolvente. O jogo desenvolve uma narrativa em que o jogador precisa explorar a cidade e enfrentar o inimigo responsável pelos erros ortográficos.

ESPECIFICAÇÕES



Público-alvo

Estudantes 5º ano do Ensino Fundamental



Gênero

Plataforma e aventura



Plataforma/ desenvolvimento

Unity



Conteúdo

Erros ortográficos



Disciplina

Língua Portuguesa

HISTÓRIA

Ortografínópolis é uma bela cidade onde a linguagem culta reina entre seus habitantes. Tudo corria tão bem até que, repentinamente, a metrópole é atacada pelo grande vilão Erraticus e seus inúmeros erros ortográficos, que causam uma tremenda desordem. A partir desse momento, surge nosso personagem principal, Doutor Grafia, nome artístico de Senhor Onofre, um renomado detetive da cidade, conhecido pelo grande êxito em suas investigações. Em sua desafiadora jornada em busca do causador de todo esse caos, nosso personagem contará com a gloriosa ajuda do Manual Sagrado da BNCC, destruindo e resolvendo todos os desafios em seu caminho.

SOBRE O JOGO

- S.O.S WORDS é um jogo de plataforma desenvolvido exclusivamente para Android, baseado nas mecânicas de outros jogos como “Mario Bros” e “Donkey Kong Country”. O jogo busca auxiliar estudantes do 5º ano a corrigirem erros ortográficos e escrevê-los da maneira correta.
- Durante o jogo, os jogadores coletam letras e itens que ajudam na formação de palavras corretas, conforme os desafios apresentados em cada fase. Esses desafios orientam os estudantes a identificar e corrigir erros ortográficos.



GAMEPLAY

O jogo conta com um tutorial e três fases, sendo a terceira o encontro com o boss final. Nas primeiras duas fases, o jogador se depara com o cenário da cidade de Ortografinópolis ao fundo, enfrentando obstáculos e diversos inimigos (Soldados Erro). Esses inimigos podem ser derrotados pisoteando-os ou lançando o Manual Sagrado da BNCC neles (semelhante à Fireflower do Mario). Cada inimigo derrotado solta uma letra que auxiliará na resolução do desafio final da fase.



Parte 1 - Coleta Das Letras

Haverá um boss ao final de cada fase, semelhante às missões dos Castelos Koopa do Super Mario World, que lançará um desafio ao jogador. Vale ressaltar que o jogador terá apenas três vidas. No caminho até o boss, caso morra pelo ataque de um Soldado Erro, ele retornará ao início da fase, tornando o jogo ainda mais desafiador. Ao final de duas fases, após derrotar os bosses, será dropado um pedaço de mapa que ajudará o jogador a encontrar o esconderijo secreto de Erraticus, o vilão principal do jogo, presente na última fase.



Parte 2 - Desafio Do Capitão

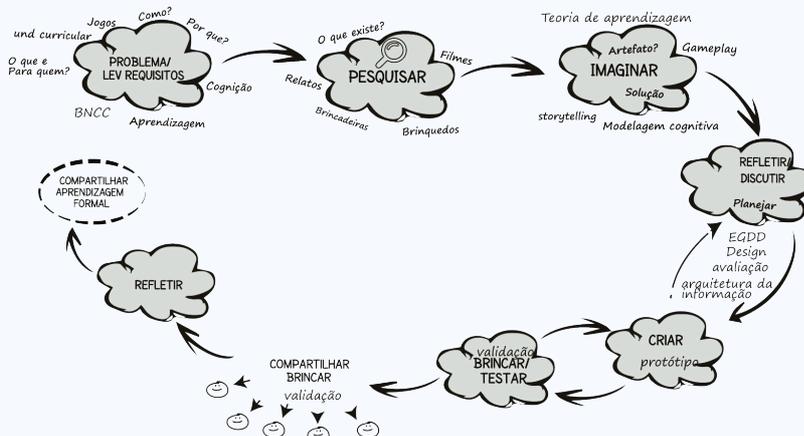
MECÂNICA DE APRENDIZAGEM

- No jogo, os jogadores coletam letras ao longo das fases, que são necessárias para resolver os desafios ortográficos apresentados no final de cada fase. A mecânica envolve arrastar e soltar essas letras coletadas para corrigir palavras com erros.
- Por exemplo, ao encontrar um espaço em branco ou uma letra incorreta em uma palavra, o jogador deve arrastar a letra correta de sua coleção e soltá-la na posição adequada para completar ou corrigir a palavra. Essa abordagem prática não apenas ajuda a reforçar a ortografia correta, mas também torna o aprendizado interativo e envolvente.
- O jogo aborda erros comuns na sequência didática de 'c' e 'ç', 's' e 'z', e 'x' e 'ch'. O objetivo é garantir que os alunos possam aprender de forma divertida e interativa, reforçando suas habilidades de escrita e ortografia.
- O jogo será avaliado em dois aspectos: usabilidade e aprendizagem. O conteúdo ortográfico será apresentado nas fases do jogo e, para avaliar a aprendizagem, testes específicos serão aplicados, visando capturar dados de jogabilidade e a perspectiva de aprendizagem dos jogadores.



DESENVOLVIMENTO

Este trabalho seguiu o processo de desenvolvimento de jogos educacionais de Pires (2021). As tecnologias utilizadas na construção do jogo foram: Figma, Canva (Design de Interface/ Prototipação, Unity (Game Engine), e Microsoft Word (Documentação).



INOVAÇÃO

Um aspecto inovador do jogo é a mecânica de "coleta e correção". Ao longo das fases, os jogadores coletam letras específicas usadas para corrigir palavras com erros ortográficos nos desafios finais. Isso integra a aprendizagem contínua ao gameplay e permite aos jogadores aplicar as regras ortográficas de forma prática e interativa. Além disso, o jogo foi desenvolvido seguindo exercícios de língua portuguesa e a BNCC, garantindo alinhamento com as diretrizes educacionais. O jogador é incentivado a explorar o cenário, desbloqueando conquistas no mapa da cidade.



TEORIA DA MOTIVAÇÃO e APRENDIZAGEM

A Teoria da Motivação baseia-se na ideia de que cada ser humano esforça-se muito para satisfazer suas necessidades pessoais e profissionais (A.H, Maslow, 1943). Pode-se ver bastante dentro das mecânicas do jogo, onde os desafios de cada fase, bem como a estética visual do mesmo gera motivação em quem estiver jogando, fazendo com que o player consiga absorver com mais precisão o conteúdo educacional presente no game.

REFERÊNCIAS

- A. H. Maslow 1943, Uma teoria da motivação humana.
- Pires, F. G. D. S (2021). Thinkted lab, um caso de aprendizagem criativa em computação no ensino superior.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. p. 91

