



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA BAIANO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DO INSTITUTO FEDERAL BAIANO –  
*CAMPUS CATU*  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E  
POPULARIZAÇÃO DAS CIÊNCIAS

**ELIJANE SOUZA SANTOS CAVALCANTI**

**O ENSINO DE GRAMÁTICA SOB A ÓTICA DA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA:  
O JOGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM**

CATU  
2016

**ELIJANE SOUZA SANTOS CAVALCANTI**

**O ENSINO DE GRAMÁTICA SOB A ÓTICA DA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA:  
O JOGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada como requisito para a conclusão do Curso de Especialização em Educação Científica e Popularização das Ciências do Instituto Federal Baiano, *Campus Catu*.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Simone Maria Rocha Oliveira

CATU  
2016



**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E  
POPULARIZAÇÃO DAS CIÊNCIAS**

**ELIJANE SOUZA SANTOS CAVALCANTI**

**O ENSINO DE GRAMÁTICA SOB A ÓTICA DA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA:  
O JOGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada como requisito para a conclusão do Curso de Especialização em Educação Científica e Popularização das Ciências do Instituto Federal Baiano, *Campus Catu*.

Catu, 19 de fevereiro de 2016

Banca Examinadora:

---

Simone Maria Rocha Oliveira (orientadora)  
Doutora em Letras pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano  
(IFBaiano – *Campus Catu*)

---

Maria Arlinda de Assis Menezes  
Doutora em Desenvolvimento Regional e Urbano pela Universidade Salvador  
(UNIFACS)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano  
(IFBaiano – *Campus Catu*)

---

Fabício dos Santos Brandão  
Mestre em Literatura e Diversidade Cultural pela Universidade Estadual de Feira de  
Santana (UEFS)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano  
(IFBaiano – *Campus Catu*)

CATU  
2016

Dedico este trabalho a minha mãe Eliene, a grande  
mulher responsável por todas as minhas conquistas  
e meu maior exemplo de fé e dignidade.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por me sustentar a cada dia e me dar forças para continuar a minha jornada. A pós-graduação em Educação Científica e Popularização das Ciências foi um momento singular em minha trajetória por todas as pessoas que conheci e convivi, por isso, agradeço aos professores e aos meus colegas de turma pelas valiosas contribuições, que fizeram de mim uma pessoa e uma profissional melhor. Dentre os colegas, gostaria de destacar Delmaci, meu amigo de longa data e maior incentivador para que eu realizasse esse curso e Danilo, um amigo que ganhei na pós, mas que levarei por toda a vida. Também sou muito grata a minha orientadora, Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Simone Maria Rocha Oliveira, por toda paciência em me mostrar o melhor caminho a seguir durante todo o processo de construção deste trabalho. Muito obrigada aos meus familiares que me apoiaram em mais um projeto e, em especial, ao meu esposo, Marconei, por compreender minhas ausências. Enfim, agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para que eu pudesse concretizar mais este objetivo.

## RESUMO

A educação científica tem despontado como uma nova forma de se pensar o ensino-aprendizagem nas mais diversas áreas do conhecimento. Por meio desta, o estudante, produtor de conhecimento, é levado a pensar sobre a sua realidade e como atua sobre ela. Ele deixa de reproduzir informações e passa a pensar criticamente acerca da sociedade na qual está inserido. Através deste novo modelo de educação, o aluno amplia a sua percepção de mundo, compreende as relações que nele existem, deixando de apenas absorver o que lhe é oferecido. Entretanto, apesar da clara necessidade de se repensar a práxis pedagógica, o ensino de gramática parece caminhar em sentido oposto e, ainda hoje, está vinculado à “decoreba” de normas aparentemente cristalizadas. Normas estas, estabelecidas em um passado distante e baseadas em um padrão de sociedade que já não existe mais. A começar pelo professor de Língua Portuguesa, para que seja reconhecido como um profissional de excelência, é necessário que conheça e saiba utilizar todas as regras gramaticais e, também, que consiga fazer com que seus alunos as memorizem. É por esses e outros motivos que o ensino de gramática, infelizmente, ainda é visto como repetição de regras que devem ser decoradas pelos estudantes, por isso a gramática normativa ainda é a mais utilizada por grande parte dos professores. Esse tipo de gramática, que focaliza o ensino como memorização de normas, é que leva os aprendizes a dizerem que não gostam de Língua Portuguesa, ou que é uma disciplina difícil. Em meio a tantos problemas e a visível ineficiência que a atual metodologia para o ensino de gramática vem apresentando, torna-se cada vez mais evidente a necessidade de se pensar uma prática que traga sentido para o discente, e vá além da mera memorização. Para isso, objetiva-se analisar o jogo como instrumento de aprendizagem às aulas de gramática, aliando assim ludicidade e ensino. Por meio do jogo, o estudante terá a possibilidade de aprender de forma prazerosa, a utilizar a própria língua, além de permitir que o ensino de gramática não se limite à memorização. A realização desta pesquisa, deu-se por meio de levantamento bibliográfico e análise de jogos digitais voltados ao ensino de gramática, disponíveis na *Play Store* (loja virtual do Android, na qual estão disponíveis todos os aplicativos destinados à plataforma). Apesar de bibliográfica, a investigação procurou formas de aprimorar a prática docente para o ensino de gramática por meio do jogo.

Palavras-chave: Gramática. Educação. Jogo. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

Science education has emerged as a new way of thinking about teaching and learning in several areas of knowledge. Through this, the student, producer of knowledge, has led to think about his reality and how he acts on it. He let to reproduce information and starts to think critically about the society in which he is inserted. Through this new model of education, the student expands his perception of the world, understand the relationships that exist in it, leaving only absorb what is offered. However, despite the need to rethink about pedagogical practice, teaching grammar seems to go in the opposite direction and, today, it is linked to the "rote" apparently crystallized standards. These standards, set in the distant past and based on a pattern of society that no longer exists. Starting with the professor of Portuguese language to be recognized as a professional excellence, it needs to know and know how to use all the grammatical rules and also that can cause your pupils to memorize. For these and other reasons that the grammar school, unfortunately, is still seen as a repetition of rules that must be decorated by the students, so the normative grammar is still the most used by most teachers. This kind of grammar which focuses on the teaching and memorization of rules, is that it takes learners say they do not like Portuguese, or that it is a difficult discipline. In the midst of so much trouble and the visible inefficiency that the current methodology for grammar teaching has been showing more and more obvious becomes the necessity of thinking about a practice that brings meaning to the student, and go beyond mere memorization. For this, the objective is to analyze the game as a learning tool to grammar lessons, thereby combining playfulness and education. Through the game, students will be able to learn in a pleasant way, to use the language itself, and allows the grammar teaching is not limited to memorization. This research took place through a literature review and analysis of digital games aimed at teaching grammar available in the Play Store (Android virtual store, where all applications are available for the platform). Although literature, the research looked for ways to improve teaching practice for grammar teaching through play.

Keywords: Grammar. Education. Game. Learning.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>Print</i> da tela do jogo Acentuando	22
Figura 2 – <i>Print</i> da tela do jogo Gramática Portuguesa <i>Free</i>	22
Figura 3 – <i>Print</i> da tela do jogo <i>Quiz</i> de Português	23
Quadro 1 – Análise descritiva dos jogos	24



## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO .....	10
2.	EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA .....	12
3.	GRAMÁTICA E JOGOS: ALIANDO ENSINO E LUDICIDADE .....	16
4.	METODOLOGIA.....	20
5.	LEVANTAMENTO E ANÁLISE DOS JOGOS .....	22
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	27
	REFERÊNCIAS .....	29

## 1. INTRODUÇÃO

Diante de tantas inovações tecnológicas e grande facilidade no acesso à informação, o papel do professor parece estar diminuindo, já que os estudantes podem ter acesso a qualquer assunto com apenas um clique. Entretanto, ao contrário do que parece, a função do docente nunca foi tão fundamental, pois essa grande enxurrada de informações recebida pelos alunos logo é esquecida por não produzir conhecimento. Neste sentido, cabe ao professor orientar ao seu estudante para evitar que este se torne mero depositário de informações.

No entanto, mesmo o papel do profissional da educação ainda sendo tão importante, faz-se necessário pensar em novas práticas para o processo de ensino-aprendizagem. Os estudantes que antes se sentavam enfileirados em carteiras para absorverem o máximo de conteúdo que pudessem, agora estão bem informados e ansiosos para socializar todas as informações que conseguiram. Ser um professor transmissor, que se apresenta como detentor do conhecimento e senhor de sua disciplina, não atende mais às necessidades dos estudantes cheios de dados para compartilhar.

A educação científica tem despontado como uma nova forma de se pensar o ensino-aprendizagem nas mais diversas áreas do conhecimento. Por meio desta, o estudante, produtor de conhecimento, é levado a pensar sobre a sua realidade e como atua sobre ela. Ele deixa de reproduzir informações e passa a pensar criticamente acerca da sociedade na qual está inserido. Através da educação científica, o aluno amplia a sua percepção de mundo, compreende as relações que existem, deixando de apenas absorver o que lhe é oferecido.

Apesar da clara necessidade de se repensar a práxis pedagógica, o ensino de gramática parece caminhar em sentido oposto e, ainda hoje, está vinculado à “decoreba” de normas aparentemente cristalizadas. Normas, estas, estabelecidas em um passado distante e baseadas em um padrão de sociedade que já não existe mais. A começar pelo professor de Língua Portuguesa para que seja reconhecido como um profissional de excelência é necessário que conheça e saiba utilizar todas as regras gramaticais e, também, que consiga fazer com que seus alunos as memorizem. As pessoas podem até aceitar “erros” de português cometidos por alguns professores, desde que não seja o de Língua Portuguesa.

É por esses e outros motivos que o ensino de gramática, infelizmente, ainda é visto como repetição de regras que devem ser decoradas pelos estudantes, por isso, a gramática normativa ainda é a mais utilizada por grande parte dos professores. Esse tipo de gramática que foca no ensino como memorização de normas é que leva os aprendizes a dizerem que não gostam de Língua Portuguesa, ou que é uma “disciplina” difícil. Na maioria das vezes, eles recebem uma enxurrada de regras e nomenclaturas que mal conseguem compreender e possivelmente esquecerão logo após a realização de alguma avaliação.

Em meio a tantos problemas e visível ineficiência que a atual metodologia para o ensino de gramática vem apresentando, torna-se cada vez mais evidente a necessidade de se pensar uma prática pedagógica que traga sentido para o discente, e vá além da mera memorização.

Para isso, objetiva-se, nesta pesquisa, analisar o jogo como instrumento de aprendizagem às aulas de gramática, aliando assim ludicidade e ensino. Por meio do jogo, o estudante terá a possibilidade de valer-se de seus conhecimentos prévios, afinal é um falante nativo da língua, para construir novos; o que valorizará o saber que ele carrega, caracterizando, então, uma aprendizagem significativa, além de proporcionar que o discente aprenda de forma mais lúdica e prazerosa.

## 2. EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A educação tem passado por grandes transformações! Muito se tem discutido acerca do método tradicional de ensino e se questionado sobre sua eficácia. Apesar de ainda predominar, na maioria das escolas, este modelo de educação não tem contemplado a formação integral do estudante, que precisa ser pensado como um cidadão que deve estar apto a transformar a realidade em sua volta. “[...] a educação tradicional iniciou seu declínio já no movimento renascentista, mas ela sobrevive até hoje, apesar da extensão média da escolaridade trazida pela educação burguesa.” (GADOTTI, 2000, p. 4).

O modelo tradicional de educação, baseado na transmissão do conhecimento, não atende mais às exigências e necessidades de uma sociedade em constante evolução. A visão do estudante como mero receptor foi suplantada por a de um ser pensante que pode e deve atuar e protagonizar as ações, em favor do seu conhecimento. O professor, por sua vez, desce do pedestal de detentor do conhecimento e torna-se mediador no processo de ensino-aprendizagem, compreendendo que “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.” (FREIRE, 1996, p. 12).

Nesse cenário, surge a educação científica com uma nova proposta de ensino-aprendizagem, na qual o estudante, ser social, é incentivado a não apenas reproduzir, mas buscar e produzir conhecimento.

Educação científica é vista como uma das habilidades do século XXI, por ser este século marcado pela sociedade intensiva de conhecimento, sendo apreciada como referência fundamental de toda a trajetória de estudos básicos e superiores, com realce fundamental a tipos diversificados de ensino médio e técnico. Hoje, desafio maior é produzir conhecimento, e não mais apenas transmitir. (DEMO, 2010, p. 15).

Nesta nova forma de pensar a educação, o estudante é concebido em sua totalidade, considerando-se todas as relações que estabelece com o meio.

A educação científica é, na actualidade, apontada como uma área fundamental para o desenvolvimento integral dos alunos, tanto ao nível de funções cognitivas, como da preparação para a cidadania. (MORAIS, 2007, p. 2).

Ela dá ao estudante mais autonomia para seguir a sua jornada em busca do conhecimento. Assim, o discente tem a possibilidade de fazer suas descobertas sem

ser direcionado a trilhar um único caminho. Além disso, a educação científica defende a ideia de autoria, reforçando que, tanto o professor, quanto o estudante podem e devem ser autores de textos científicos (DEMO, 2010).

Contudo, há de se tomar bastante cuidado sobre como a educação científica é tratada dentro das escolas. Muitas vezes, no espaço escolar, as ações em favor deste tipo de educação resumem-se a eventos que acontecem em datas determinadas e sem perspectiva de continuidade. Essa forma de ver a educação científica não contempla o seu real propósito, pois acaba por restringi-la a momentos isolados. É preciso entender que a educação científica faz parte do ambiente de aprendizagem e, portanto, deve fazer parte da formação do aluno. (DEMO, 2010)

A educação científica desenvolve habilidades, define conceitos e conhecimentos estimulando a criança a observar, questionar, investigar e entender de maneira lógica os seres vivos, o meio em que vivem e os eventos do dia-a-dia. (MORAIS, 2007, p. 5)

Nessa perspectiva de educação, o aluno está em constante aprendizagem. Ele sai da posição de mero copista e passa a também produzir conhecimento. “Uma coisa é absorver conteúdos, outra, bem diferente, é reconstruí-los, investindo neste processo alguma originalidade.” (DEMO, 2010, p. 16). Essa ideia remete a outro conceito muito importante, o de aprendizagem significativa. Esse tipo de aprendizagem caracteriza-se por valorizar os saberes que o estudante carrega consigo, as suas vivências. Moreira e Masini (2006) analisando a Teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel (1968), afirma que a aprendizagem significativa acontece quando uma nova informação é relacionada a outra específica que o indivíduo já possuía, a qual o autor denomina *subsunção*, ou seja, o novo conhecimento precisa estabelecer uma relação de sentido com quem o aprende.

No entanto, a aprendizagem significativa ainda não conseguiu ocupar o devido espaço. O que ainda se vê, são alunos condicionados a uma aprendizagem mecânica, com informações que pouco ou nada lhes interessam. Por esse método, formam-se indivíduos que memorizam informações para serem utilizados em uma situação específica e depois, já que não houve relação de sentido, as descartam.

[...] em outro extremo de um contínuo, está a aprendizagem mecânica, na qual novas informações são memorizadas de maneira arbitrária, literal, não significativa. Esse tipo de aprendizagem, bastante utilizado na escola, serve para “passar” nas avaliações, mas tem pouca retenção, não requer compreensão e não dá conta de situações novas. (MOREIRA, 2005, p. 5)

A aprendizagem mecânica cria o estereótipo de que o aluno que melhor memoriza é o que mais aprende, ou o mais “inteligente”, uma vez que consegue sucesso na avaliação, mas, na verdade, essa é uma aprendizagem passageira que logo terá que ceder espaço para outra memorização. Nela, o aluno não consegue fazer as devidas relações entre o que já sabe e o que aprendeu, pois ele não vê significado no que está aprendendo.

Não é raro encontrar salas de aula com estudantes desmotivados, que dizem não gostar de estudar ou não entender o que estão estudando. Infelizmente, essa realidade ainda persiste, pois não há uma preocupação em dar sentido ao que se está ensinando. Muitas vezes, os professores, por falta de conhecimento ou outras razões, preocupam-se apenas em “vencer” o conteúdo até o final do ano, mas não param para pensar se o seu trabalho tem trazido bons resultados ou se o seu aluno está realmente aprendendo.

Por outro lado, quando ocorre a aprendizagem significativa, o indivíduo reorganiza seus conhecimentos, incorporando, então, novas informações. Assim como preza a educação científica, na aprendizagem significativa, o aprendiz é o produtor do seu conhecimento, ou seja, ele é o protagonista do seu processo de aprendizagem.

Resumindo, aprendizagem significativa é aprendizagem com significado, compreensão, sentido, capacidade de transferência; oposta à aprendizagem mecânica, puramente memorística, sem significado, sem entendimento, dependente essencialmente do conhecimento prévio do aprendiz, da relevância do novo conhecimento e de sua predisposição para aprender. (MOREIRA, 2005, p. 6)

Os conhecimentos prévios são muito importantes para que aconteça a aprendizagem significativa, porém, tais conhecimentos não podem ser aleatórios, eles devem ser devidamente relacionados ao novo conhecimento que se está construindo, por isso a aprendizagem significativa não é um processo arbitrário. Para que a aprendizagem do novo conhecimento se efetive, é necessário que haja uma ligação com alguma estrutura que o aprendiz já possui. Moreira (2005), afirma que se aprende a partir do que já se sabe. Além dos conhecimentos prévios, é também essencial que o indivíduo demonstre interesse em aprender, pois se ele quiser apenas memorizar a nova informação, a aprendizagem será a mecânica.

O modelo de educação que ainda está em vigor acaba direcionando os estudantes a uma aprendizagem mecânica e descontextualizada. Acostumados a

um mesmo tipo de avaliação, os discentes acabam por simplesmente memorizar o conteúdo explicado e, em outra situação, se o mesmo conteúdo for solicitado, certamente já terá sido esquecido.

Diante da atual situação, percebe-se a grande importância de se repensar a práxis pedagógica, para que seja possível conceber um ensino de qualidade que atenda às necessidades do estudante e o perceba como um cidadão que deve estar apto a exercer a sua cidadania.

### 3. GRAMÁTICA E JOGOS: ALIANDO ENSINO E LUDICIDADE

A língua é a principal forma de interação entre as pessoas. Comunicar-se é o meio essencial para estabelecer as mais diversas relações sociais. O indivíduo que conhece a sua língua tem maior possibilidade de se desenvolver e atuar socialmente. Dessa forma, o estudo da gramática deve propiciar ao discente o aprimoramento de suas habilidades comunicativas. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para o ensino de Língua Portuguesa:

O domínio da língua, oral e escrita, é fundamental para a participação social efetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento. (BRASIL, 1997).

Os PCN para o ensino de Língua Portuguesa ainda enfatizam que aprender a língua não se restringe a aprender palavras, mas entender os seus significados culturais e os modos pelos quais as pessoas percebem a realidade e a elas mesmas.

No entanto, a metodologia utilizada para o ensino de gramática, muitas vezes, segue o modelo tradicional da memorização. São ensinadas diversas regras gramaticais sem contextualização ou aplicação prática que acabam por se perder ao final de cada avaliação. Grande parte dos estudantes não compreende as normas prescritas pela gramática tradicional, pois não consegue relacioná-las ao seu cotidiano, nem perceber situações práticas para aplicá-las.

Outra questão a ser discutida é a forma como os discentes são vistos quando se refere ao ensino de língua. Geralmente, os estudantes são tratados como se nada soubessem sobre a língua materna, como se chegassem à escola sem conhecimentos prévios da própria língua. Assim, ignora-se a gramática internalizada, que é o conjunto de regras que o falante já sabe e utiliza em sua fala. É essa gramática que permite aos indivíduos, mesmo sem ter ido à escola, construir frases ordenando corretamente as palavras. É preciso considerar que os estudantes são falantes nativos de Língua Portuguesa e, portanto, possuem conhecimentos que devem ser valorizados e utilizados para a construção de novos.

Como memorização, o ensino de gramática acaba perdendo o seu sentido, pois a língua é dinâmica e não se limita a regras pré-estabelecidas. Ensinar gramática restringindo-a a um único padrão não contempla as variantes existentes e,



acaba sendo um método excludente que privilegia uma única forma de se comunicar que, geralmente, não é a do estudante. Waal (2009, p. 2) afirma que:

A Língua Portuguesa é vista como um sistema fechado, onde mudanças não são “permitidas”, há uma fragmentação no ensino onde as aulas de gramática não se relacionam com as aulas de leitura e produção textual. A metodologia utilizada tem caráter transmissivo e dedutivo, ou seja, os conteúdos são apenas repassados, transmitidos aos alunos, as atividades propostas sempre seguem um modelo estipulado, como por exemplo, siga o modelo. (WAAL, 2009, p. 2).

Esse “sistema fechado” mencionado por Waal acaba afastando os estudantes e estigmatizando o ensino de gramática, além de reforçar a errônea ideia de que a Língua Portuguesa é uma disciplina difícil, cansativa. Toda essa situação deixa evidente a necessidade de se repensarem novas metodologias para o ensino de gramática, que concebam a língua como um meio de interação entre as pessoas e não como um simples conjunto de regras.

Dentre as possibilidades de ressignificar o ensino de gramática, trazer a ludicidade para o contexto da sala de aula, através de novas metodologias, mostra-se como um caminho possível para novas perspectivas. Segundo Modesto e Rubio (2014, p. 3):

Por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo; aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização. (MODESTO; RUBIO, 2014, p. 3).

A ludicidade trabalha com jogos, brinquedos e brincadeiras, através dela, o educando desenvolve-se social, intelectual e emocionalmente (MODESTO; RUBIO, 2014). O lúdico na educação propicia ao estudante uma aprendizagem mais prazerosa e cercada de significados que vão além do simples conteúdo desta ou daquela disciplina. Por meio desse, o educando vivencia momentos em que conecta o que está aprendendo com situações concretas, dando, assim mais sentido ao que se aprende.

Para tratar de ludicidade no ensino de gramática, o jogo torna-se uma importante ferramenta de auxílio à aprendizagem. Kishimoto (2011, p. 18), afirma que “O jogo pode visto como: 1. o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2. um sistema de regras e; 3. um objeto.”. O primeiro sentido defendido por Kishimoto vê o jogo ligado à linguagem de cada contexto social. Nesse sentido, é através do funcionamento pragmático da linguagem, que se

compreende o significado das palavras, considerando-se as suas várias formas de uso na vida cotidiana. Pensando no contexto social atual, os jogos digitais têm predominado entre os aprendizes. É muito comum, presenciarmos os estudantes imersos no mundo digital, estando dentro ou fora da sala de aula, mas a grande questão é o papel que esses jogos ganharam na educação. Grande parte dos professores os toma como inimigos de suas aulas e opta por proibi-los, o que acaba por não dar certo.

Os jogos são importantes ferramentas de auxílio para o contexto educacional. Por meio deles, os estudantes podem vivenciar novas e significativas experiências de aprendizagem, que abrangem desde os conteúdos especificamente escolares até os que fazem parte da formação do cidadão. Porém, apesar de o jogo ser um instrumento facilitador da aprendizagem, é necessário que se compreenda que ele não alcançará homogeneamente todos os discentes, por isso, é importante que o professor esteja preparado para lidar com as dificuldades que possam surgir ao trabalhar com esta ferramenta.

O jogo concebido como atividade de natureza histórica e social incorpora diferentes aspectos da cultura: conhecimentos, valores, habilidades e atitudes, portanto, a sua utilização como recurso pedagógico requer do educador um posicionamento frente às suas possibilidades e limitações. (LIMA, 2008, p. 19).

As vantagens em se utilizar o jogo na sala de aula são muitas. Entre elas, é possível destacar a oportunidade de o estudante aprender a lidar com derrotas e êxitos, que são situações comuns da vida cotidiana. Ao jogar, o discente precisa estar consciente que pode perder ou ganhar e, portanto, deve saber como agir em cada um destes momentos.

O sujeito nas situações lúdicas empenha-se em ganhar, utiliza plenamente todos os seus recursos e se submete às normas contratadas. As situações de disputa exigem cortesia, confiança e respeito. A derrota, o azar, a fatalidade devem ser aceitos sem cólera e sem desespero. (LIMA, 2008, p. 42).

Ao simular situações emocionais presentes na vida real, os jogos propiciam ao estudante, de forma lúdica, a aprendizagem de conhecimentos que ultrapassam o ambiente escolar e alcançam a formação do cidadão. Contudo, é importante ressaltar que se os jogos são apresentados em sala como uma imposição, perde o caráter prazeroso e volta a ser mais uma atividade entediante.

O jogo digital, atualmente, está mais próximo da realidade do estudante que, para participar, fará uso de todas as suas habilidades. Levado pela emoção da brincadeira, ele mergulhará profundamente em busca de conhecimentos que foram anteriormente construídos, a fim de resolver os problemas propostos e, até mesmo, conquistar a vitória. Este tipo de situação propicia ao discente uma aprendizagem muito mais consistente e significativa.

Sempre que vivenciamos uma situação em clima de alta tensão e tentamos resolvê-la, o aprendizado é muito mais duradouro pois este passa a ser internalizado e acomodado a esquemas já existentes. Nesta vivência, ocorre um envolvimento pessoal pois na tentativa de resolver o problema ou mesmo desafio acaba se tornando significativo para o sujeito. (GAMA; LEMOS; CABRAL; MADRUGA, 2012, p. 2).

Aliar aprendizagem e ludicidade não é uma tarefa fácil, mas, diante dos resultados que se obtém, é um exercício que vale a pena o esforço. Ao mediar o processo de aprendizagem dos estudantes, o professor deve fornecer ferramentas que o auxiliem, favorecendo uma melhor aprendizagem.

Os jogos digitais, quando utilizados na escola, servem como estímulo, favorecendo a motivação para a aprendizagem dos conteúdos escolares. A interação com os jogos computadorizados mobilizam o interesse dos alunos, promovem o desenvolvimento do raciocínio lógico e a construção do conhecimento de forma prazerosa, a partir de um espaço de interação diferenciado para a atividade dos estudantes. (SILVEIRA; RANGEL; CIRÍACO, 2012, p. 6).

É fundamental conhecer os estudantes e seus espaços de interação, para que se possa atuar sobre eles, utilizando ferramentas que facilitem a construção do conhecimento, de forma que esta possa acontecer de forma prazerosa e significativa.

#### 4. METODOLOGIA

A pesquisa aqui apresentada caracteriza-se como qualitativa. Este tipo de pesquisa, segundo Neves (1996, p. 1), “Compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados.” Além disso, a pesquisa se configura como bibliográfica e descritiva, já que se propõe a fazer uma revisão de literatura sobre a utilização de jogos para o ensino de gramática e, também a analisar e descrever alguns jogos voltados a essa finalidade, disponíveis na *Play Store* (loja virtual do Android, na qual estão disponíveis todos os aplicativos destinados à plataforma).

De acordo com Gil (2002, p. 44), “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.”, o autor ainda diz que este tipo de pesquisa está presente em quase todos os estudos. Sobre a pesquisa descritiva, Gil (2002, p. 42) afirma que: “As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis.”.

Como primeiro passo da pesquisa, após a definição do objeto, foi selecionado o material bibliográfico referente ao tema pesquisado. Cada livro, artigo foi minuciosamente lido, a fim de se constituir um significativo referencial teórico. Vale ressaltar que, durante todo o desenvolvimento da pesquisa, a bibliografia escolhida foi utilizada.

Após a constituição do aporte teórico, iniciaram-se as pesquisas sobre jogos voltados ao ensino de gramática. Tal busca foi limitada à loja virtual do Android (*Play Store*). Apesar de tratar de jogos de forma geral, foram escolhidos três jogos digitais, por serem os mais populares entre os estudantes atualmente, já que a maioria dos discentes possui um celular (*smartphone*), o qual permite a instalação desses tipos de jogos.

Para a seleção, no campo de busca do aplicativo relativo à *Play Store* foi digitada a frase “jogos voltados ao ensino de gramática”, que, gerou uma lista de jogos e gramáticas disponíveis. Para limitar a busca, foram eliminadas as gramáticas e, em seguida, os jogos que não abordavam especificamente aspectos gramaticais.

Concluiu-se a seleção depois de feita a leitura da descrição dos jogos restantes, a partir da qual foram escolhidos três jogos que, além de propor abordar questões gramaticais, eram gratuitos.

Os três jogos escolhidos foram: **Acentuando**, **Gramática Portuguesa Free** e **Quiz de Português**, os quais foram instalados num *smartphone* para que pudessem ser jogados e avaliados. Ao jogá-los, tornou-se possível compreender como funcionavam, quais conteúdos abordavam, quais os pré-requisitos para conseguir iniciar ou avançar no jogo, ou seja, suas características. Para a análise dos jogos, foi considerada a forma de abordagem dos conteúdos propostos por cada um, a fim de observar o que ofereciam de significativo ao estudante, para proporcionar uma melhor aprendizagem.

## 5. LEVANTAMENTO E ANÁLISE DOS JOGOS

Os jogos apresentados a seguir propõem-se a auxiliar a aprendizagem de conteúdos gramaticais, através de atividades que podem ser respondidas por falantes de Língua Portuguesa. Na sequência, há um *print* das figuras dos jogos selecionados:

Figura 1 – *Print* da tela do jogo Acentuando



Fonte: *Play Store*, 2015

Figura 2 – *Print* da tela do jogo Gramática Portuguesa Free



Fonte: *Play Store*, 2015

Figura 3 – Print da tela do jogo *Quiz de Português*



Fonte: *Play Store*, 2015

Os jogos **Acentuando**, **Gramática Portuguesa Free** e **Quiz de Português** estão disponíveis na *Play Store* e fazem parte da categoria Educação. Os dois primeiros trazem em sua apresentação para os usuários, a possibilidade de aprender gramática de forma divertida, já o *Quiz de Português* apresenta-se como ferramenta para aprendizagem, sem fazer qualquer referência à ludicidade. Quanto à gratuidade, todos estão nesta categoria, porém, o jogo *Gramática Portuguesa Free* oferece aos usuários uma versão *Premium* com mais questões por nível que a gratuita. Para baixar esses três jogos, é necessário o acesso à internet, mas, uma vez feito isso, o usuário pode jogá-los *off-line*.

Os três jogos possuem classificação Livre, permitindo que sejam utilizados por crianças e adultos, inclusive em escolas. A seguir, há um quadro descritivo que apresenta a descrição, como jogar e os níveis de cada um dos jogos selecionados.

## QUADRO 1 – ANÁLISE DESCRITIVA DOS JOGOS

VARIÁVEIS	Acentuando	Gramática Portuguesa Free	Quiz de Português
DESCRIÇÃO	<p>Aplicativo formado por questões objetivas sobre cada tipo de acento da Língua Portuguesa: agudo, circunflexo e grave (crase).</p> <p>Desenvolvedor: Fábrica de conhecimento</p>	<p>Aplicativo de perguntas e respostas que trabalha principalmente aspectos morfológicos</p> <p>Desenvolvedor: Eltsoft LLC</p>	<p>Aplicativo de perguntas e respostas que abrangem as divisões da gramática e as regras gerais de construção textual, como os métodos de coerência e coesão.</p> <p>Desenvolvedor: Fábrica de conhecimento</p>
COMO JOGAR	<p>O jogador pode escolher o tipo de acento que deseja estudar e responder as 10 (dez) questões que há em cada um. Ao final destes testes, pode escolher responder o “Desafio de concursos” e ganhar uma colocação no <i>ranking</i> do jogo.</p>	<p>O jogador escolhe o nível que deseja iniciar o jogo, que vai do 1 (principiante) ao 6 (avançado). De acordo com o nível escolhido, o jogador vai responder 7 (sete) perguntas relacionadas à morfologia.</p>	<p>O jogador começa a responder as 10 (dez) questões do nível fácil, ao terminar, independente dos erros e acertos, tem a possibilidade de jogar o nível médio com 20 (vinte) questões, e o mesmo acontece para chegar ao nível difícil, no qual há 30 (trinta) questões. As questões de cada nível só são liberadas após as do nível anterior serem respondidas.</p>
NÍVEL	<p>Não há níveis</p>	<p>Os níveis vão do 1 (um) ao 6 (seis), e todos possuem 7 questões. Não há obrigatoriedade em relação ao nível pelo qual o jogador deve começar.</p>	<p><b>Fácil:</b> 10 questões referentes à Fonética, Morfologia e Ortografia. No nível</p> <p><b>Médio:</b> 20 questões com maior nível de complexidade envolvendo, além dos temas anteriores, a Sintaxe oracional.</p> <p><b>Difícil:</b> 30 questões abordando Semântica, Estilística, Sintaxes de Concordância e Regência, bem como as normas de Pontuação, além de aprofundar seu conhecimento sobre os temas das outras fases.</p>

Fonte: (Play Store, 2015) Adaptado pela pesquisadora



Após testar os jogos e analisar as suas abordagens de conteúdo, foi possível elencar pontos positivos e negativos de cada um. Os três jogos apresentaram vantagens, mas também mostraram alguns problemas.

Como argumento positivo para todos, está o fato de estarem disponíveis em uma plataforma digital, o que possibilita um maior e mais fácil acesso. Desta forma, o estudante não precisa estar na escola para utilizá-los, o que também garante a ele mais autonomia. Além do mais, por serem aplicativos do *Android*, os jogos são uma oportunidade de o professor utilizar o celular ou o *tablet* do discente como mais uma ferramenta para a sua prática. Estes aparelhos eletrônicos estão inseridos no cotidiano de grande parte dos aprendizes, o que os torna mais uma forma de conectá-los com as situações da sala de aula.

No entanto, não se devem considerar apenas os aspectos tecnológicos. Além disso, é necessário observar como os jogos trabalham os conteúdos a que se propõem abordar. Nesse aspecto, os três jogos trazem questões de múltipla escolha, não se diferenciando muito de atividades tradicionalmente realizadas em sala. Apesar de trazer estes tipos de questões, esses jogos apresentam alguns elementos que podem motivar os estudantes a jogá-los e, por conseguinte, vivenciar novas e mais prazerosas situações de aprendizagem.

O primeiro jogo **Acentuando**, que trabalha com os acentos agudo, circunflexo e grave, oferece como diferencial a uma atividade manuscrita, o fato de, independente de o estudante acertar ou errar a resposta, apresentar uma explicação para cada resposta correta. Isto pode ser positivo, por dar um sentido à alternativa correta, mas pode levar o usuário a não se preocupar muito em compreender o que está estudando, já que pode escolher qualquer opção que sempre poderá avançar as questões sem prejuízos. Outro detalhe sobre este jogo é que não possui níveis, o que pode desestimular o jogador que sempre estará respondendo questões com grau de dificuldade muito parecido. O que pode animar o jogador, no que diz respeito às dificuldades propostas no jogo, é o Desafio de concursos, no qual ele disputará com outros uma colocação no *ranking* do jogo.

O segundo jogo **Gramática Portuguesa Free**, o qual aborda questões morfológicas, de maneira geral, apresenta mais opções aos jogadores. O usuário pode escolher entre as opções Prática, Nível do Desafio ou Velocidade do Jogo. Na primeira opção, o jogador pratica respondendo a questões que pode encontrar nas

outras opções, mas como uma forma de treinamento, neste item ele também pode escolher o nível e só responde a questão seguinte após acertar a anterior. Na segunda opção (Nível do Desafio), responde-se a perguntas parecidas com as da Prática e, ao final, o jogo classifica em qual nível o usuário se enquadra entre Principiante e Avançado. Tal nível é determinado pela quantidade de acertos a cada bloco de 7 (sete) questões e a classificação só é dada após jogador acertar 7 (sete) questões, não importando a quantidade que ele tenha que responder para chegar a este número. Por fim, a opção Velocidade do jogo, possibilita ao usuário jogar contra o tempo. Esta opção também classifica o jogador entre Principiante e Avançado, porém baseada, principalmente, no tempo gasto para responder as questões. Assim como na opção Nível do jogo, o usuário precisa de 7 (sete) respostas corretas. Ao final de cada opção e nível, o jogo mostra um relatório das questões respondidas, juntamente com o conteúdo ao qual cada uma se referia e o desempenho do jogador. Este jogo oferece mais possibilidades de o usuário sentir-se em uma competição, o que o leva a querer vencê-la e, para isso, ele precisará recorrer aos conhecimentos que já possui sobre o conteúdo ou, até mesmo, buscar novos para concluir a tarefa. Há ainda a possibilidade de o usuário saber em qual conteúdo ele apresenta mais dificuldades, de acordo com as questões que respondeu. Mas, diferente do **Acentuando**, este jogo não apresenta explicações para as respostas corretas.

O terceiro e último jogo **Quiz de Português** abrange várias divisões da gramática, como Sintaxe, Semântica, Estilística, dentre outras. Possui três níveis (Fácil, Médio e Difícil) que são liberados à medida que o jogador responde a quantidade de questões presentes em cada um deles. Assim como no **Acentuando**, independente de o jogador acertar ou errar a resposta, o jogo apresenta uma explicação para cada alternativa correta. Ele, porém, não mostra um relatório final de erros e acertos e não desperta no jogador muito interesse na busca do conhecimento para acertar um maior número de respostas, pois o nível seguinte é liberado mesmo que o usuário erre todas as respostas do nível anterior. Para fins de aprendizagem, este jogo mostra-se como o menos interessante, pois, o único desafio apresentado que é a liberação dos níveis, independe do desempenho do jogador.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Objetivou-se com o presente trabalho analisar o jogo como ferramenta de auxílio ao processo de ensino-aprendizagem de gramática. Portanto, não se pretendeu apontar uma solução definitiva ou um único caminho para ressignificar tal processo, mas sim, trazer uma alternativa para auxiliá-lo. O jogo não é uma ferramenta mágica que resolverá todos os problemas relacionados ao ensino de gramática, mesmo porque, há metodologias que devem ser mantidas e outras que devem ser renovadas. Não se pode simplesmente abandonar o método tradicional e dizer que nada há para ser aproveitado, se essa foi a prática através da qual muitos aprenderam e têm aprendido até hoje. O que se propôs, através desta pesquisa, foi que o professor pudesse agregar ferramentas que venham a facilitar e ressignificar a compreensão do discente, em relação a sua língua materna.

Uma questão relevante é que são poucos os jogos disponíveis, digitalmente, para o ensino de gramática. Há uma grande necessidade de que os docentes da área de Linguagem produzam mais material desta categoria, que sirva de suporte para as aulas, com o apoio técnico dos profissionais da Tecnologia. Quanto mais recursos o professor tiver à disposição, mais chances ele terá de alcançar um maior número de estudantes. No entanto, é evidente que somente a existência do recurso não garantirá que a aprendizagem se concretize, ou que tenha significado, o educador também deve estar apto e disposto a utilizá-lo da maneira correta, levando em consideração o perfil de cada turma. Dizer ao estudante para baixar um jogo no celular, porque ele vai ter que usar na aula seguinte, pois haverá uma atividade “diferente”, não significa mudança na prática pedagógica. O professor precisa contextualizar a utilização dos recursos, integrando-os à práxis pedagógica, e não simplesmente tomando-os como atividades esporádicas, nas quais os discentes pensam não estar acontecendo qualquer aprendizagem, mas sim, estar apenas brincando sem propósito.

Ao introduzir um novo recurso em sua sala de aula, o professor deve estar ciente de que não alcançará seus estudantes homogeneamente. Cada ser humano possui suas particularidades, por isso, a mesma ferramenta que chama a atenção de alguns discentes, pode afastar outros. Essa situação pode claramente acontecer com os jogos, pois nem todos os estudantes podem estar receptivos à atividade, ou

ter facilidade em realizá-la. Mais uma vez, independente dos recursos, o papel do professor continua de suma importância para perceber as particularidades em cada sala de aula e, então, poder fazer o melhor uso possível dos instrumentos disponíveis, de forma que possa alcançar os seus estudantes.

Esta pesquisa é um precursor para trabalhos futuros! O curto tempo deste Curso de Especialização não possibilitou que fosse feita uma análise dos jogos baseada na utilização destes por estudantes, pois precisaria de mais tempo para que se chegasse a um resultado mais palpável. Os jogos foram analisados do ponto de vista de uma docente da área de Letras, que considerou a sua experiência em sala de aula, como parâmetro para tais observações. Através desta pesquisa, há a possibilidade de, futuramente, desenvolver um jogo digital voltado ao ensino de gramática, que se proponha a atender às necessidades dos discentes, através de metodologias que favoreçam uma aprendizagem duradoura e significativa.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

DEMO, P. Educação científica. **B. Téc. Senac: A R. Educ. Prof.**, Rio de Janeiro, v. 36, n. 1, 2010.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da Educação**. São Paulo em Perspectiva. v.14(2), p. 3-11, 2000.

GAMA, A. T. da S. et al. **O jogo como facilitador da aprendizagem**. UFMS: Mato Grosso do Sul, 2012. Disponível em: <[http://cpbo.sites.ufms.br/files/2012/12/1\\_jogo\\_facilitador\\_aprendizagem.pdf](http://cpbo.sites.ufms.br/files/2012/12/1_jogo_facilitador_aprendizagem.pdf)>. Acesso em: 07 abr. 2015.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: <[https://professores.faccat.br/moodle/pluginfile.php/13410/mod\\_resource/content/1/como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa\\_-\\_antonio\\_carlos\\_gil.pdf](https://professores.faccat.br/moodle/pluginfile.php/13410/mod_resource/content/1/como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf)>. Acesso em: 15 jan. 2016.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008. Disponível em: <[http://www.culturaacademica.com.br/\\_img/arquivos/O%2520Jogo%2520como%2520recurso%2520pedag%25F3gico%2520fINAL.pdf](http://www.culturaacademica.com.br/_img/arquivos/O%2520Jogo%2520como%2520recurso%2520pedag%25F3gico%2520fINAL.pdf)> Acesso em: 25 jan. 15.

MODESTO, M. C.; RUBIO, J. de A. S. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1-2014. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/5142075-A-importancia-da-ludicidade-na-construcao-do-conhecimento.html>>. Acesso em: 24 out. 2015.

MORAIS, P. **Educação Científica: Presente, Passado e Futuro - Educação, ciência e sociedade**. 2007. Disponível em: <<http://www.novaecs.net/refsint/ecstrabs/pedromoraistrab.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2015.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa crítica**. Porto Alegre: Instituto de Física/Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2005. Disponível em: <<http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigcritport.pdf>>. Acesso em: 06 abr. 2015.

\_\_\_\_\_.; MASINI, E. F. S. **Aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2006.

NEVES, J. L. **Pesquisa qualitativa**: características, usos e possibilidades. Cadernos de Pesquisas em Administração, v. 1, n.3, 2º sem., 1996. Disponível em: [http://www.unisc.br/portal/upload/com\\_arquivo/pesquisa\\_qualitativa\\_caracteristicas\\_usos\\_e\\_possibilidades.pdf](http://www.unisc.br/portal/upload/com_arquivo/pesquisa_qualitativa_caracteristicas_usos_e_possibilidades.pdf). Acesso em: 15 jan. 2016.

*PLAY STORE*. Disponível em: <https://play.google.com/store>. Acesso em: 03 maio 2015.

SILVEIRA, S. R.; RANGEL, A. C. S.; CIRÍACO, E. L. Utilização de jogos digitais para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. # **Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia**, Canoas, v.1, n.1, 2012. Disponível em: <http://seer.canoas.ifrs.edu.br/seer/index.php/tear/article/viewFile/3/3>. Acesso em: 02 nov. 2015.

WAAL, D. V. Gramática e o ensino da Língua Portuguesa. In: IX Congresso Nacional de Educação (EDUCERE). III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. Pontifícia Universidade Católica do Paraná. **Anais...** Paraná, 2009. Disponível em: [http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2003\\_1006.pdf](http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2003_1006.pdf). Acesso em: 01 abr. 2015.