



Portuga - jogo sério para auxiliar na aprendizagem de língua portuguesa

Aluna: Nathany Aparecida Salles
 Orientador: George Henrique Godim da Fonseca

Introdução

A vida está relacionada com a comunicação: o lado pessoal, profissional e cultural estão envolvidos pela capacidade de dialogar. De fato, aquele que consegue se expressar com desenvoltura e precisão gramatical, destaca-se diante dos que não possuem tal qualidade linguística. Uma pesquisa realizada pelo Instituto Paulo Montenegro e a ONG Ação Educativa identificou uma relevante defasagem dos brasileiros com relação à aptidão linguística: 27% dos entrevistados são analfabetos funcionais; ou seja, apesar saberem ler e escrever, não desenvolveram habilidade de interpretação de textos e possuem defasagem no letramento. Essa defasagem é sentida pelos professores dentro das salas de aula, englobando tanto erros gramaticais quanto dificuldades para produção de textos[1].

O tema do projeto é o desenvolvimento de um aplicativo Android para auxiliar na aprendizagem da língua portuguesa. O Portuga (nome dado a aplicação móvel) futuramente poderá ser utilizado como material complementar para apoiar os professores a transmitir o conteúdo aos alunos. Sabe-se que a maneira como o conteúdo é apresentado influencia muito no aprendizado, portanto, incluir os jogos educativos significa fugir do tradicionalismo e instigar o aprendizado de uma forma dinâmica e interativa.



Figura 1 – Conjunto de jogos concluídos.

O que está sendo desenvolvido?

O aplicativo é composto por pequenos jogos que abordam as principais dúvidas na Língua Portuguesa, como gramática, plurais, além de jogos para enriquecer o vocabulário, entre outros.

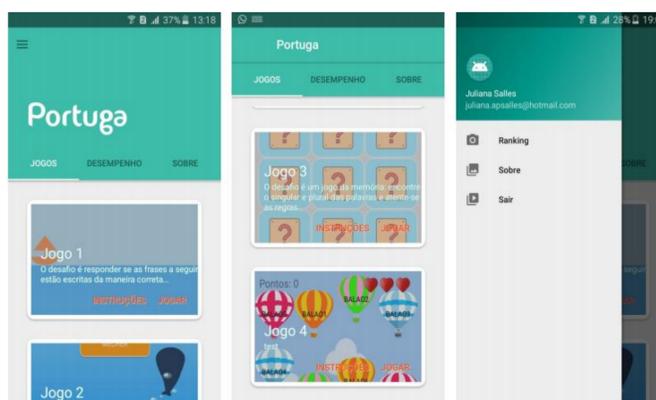


Figura 2 – Tela principal

Metodologia

O Portuga está sendo desenvolvido em *Android* e utiliza o *Material Design*. Além disso, estão sendo utilizadas algumas ferramentas para organização como por exemplo o *Scrum*, para o controle de versão, está sendo utilizado o *Github*.

Etapas concluídas

- Revisão bibliográfica: foi indispensável para entender o cenário a qual o Portuga está sendo inserido: a importância do domínio da língua materna em contraste com uma população em que a maioria possui nível básico de letramento;



Figura 3 – Protótipo de baixa e alta fidelidade do Jogo 1.

- Prototipagem: Os protótipos são a maneira mais rápida de visualizar as ideias definidas sobre o projeto. Foram realizados dois tipos de prototipagem: prototipagem de baixa fidelidade e prototipagem de alta fidelidade;
- Desenvolvimento: atualmente existem 4 jogos finalizados, além de gráficos de desempenho para cada jogo e 1 jogo em andamento.



Figura 4 -Interface atual do Jogo 1.

Conclusão

O trabalho está sendo desenvolvido dentro do prazo estipulado, as próximas etapas envolvem o término do quinto jogo, desenvolvimento de mais 1 ou 2 jogos, aperfeiçoamento de alguns detalhes na interface como combinação de cores e nome dos jogos. Além disso será realizada testes de usabilidade com usuários reais.



Figura 5 – Tela de instruções do jogo e dicas.

Referências

- [1] SENA, C. V. d. e. a. . (2014). Dificuldades de aprendizagem em Língua portuguesa. volume 7(2), pages 83 – 95.