



## **Jogo desenvolvido no *RPG Maker MV* para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de ortografia da Língua Portuguesa**

Fabio Nunes Assunção<sup>1</sup>

Universidade Estadual do Ceará (UECE),  
Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada (PosLA), Brasil.

Orientadora: Profa. Dra. Nukácia Meyre Araújo

### **Resumo**

No início do seu processo de aquisição da escrita, o que a criança escreve é uma tentativa de representar a fala. No entanto, geralmente a nossa fala não condiz com sua forma escrita. O importante é que a criança entenda o que é inadequado e, em seguida, entenda por que está inadequado. Por proporcionarem práticas educacionais atrativas e inovadoras, os jogos digitais educacionais podem se tornar auxiliares do processo de ensino e aprendizagem. No entanto, para serem utilizados com fins educacionais, os jogos digitais precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos, ou promover o desenvolvimento de habilidades para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos. A partir dos pressupostos apresentados, esta pesquisa propõe o desenvolvimento de um jogo digital educacional que servirá como recurso didático durante o processo de alfabetização em Língua Portuguesa, com o objetivo de facilitar processo de ensino-aprendizagem da ortografia. Para fins desta pesquisa, um jogo digital educacional está sendo desenvolvido, através do software *RPG Maker MV*. O conteúdo pedagógico do jogo está sendo elaborado com uma professora do 5º ano do Ensino Fundamental. Além da professora, participam da pesquisa seis alunos. A análise dos dados é realizada de forma qualitativa e interpretativa. As respostas coletadas nos momentos de testagem do jogo, junto aos seus participantes, são analisadas em direção à resposta dos questionamentos. Os dados parciais mostram que o jogo apresenta muitas características que o enquadram como um recurso didático eficiente, embora ainda haja espaço para melhorias. Os aspectos de jogabilidade parecem estar adequados, pois o jogo informa seus objetivos e instruções e dá feedback constante ao jogador. O jogo pode ainda ser reutilizado, utilizado por diferentes jogadores em um mesmo dispositivo, e é facilmente adaptável a diferentes níveis de escolaridade. O conteúdo será reformulado de acordo com o feedback dos alunos participantes. A presente pesquisa pretende trazer novas informações sobre o desenvolvimento de jogos educacionais e a sua aplicação no ensino de Língua Portuguesa. Espera-se que o presente trabalho possa, de fato, gerar frutos produtivos para as áreas de alfabetização, objetos de aprendizagem e letramentos digitais. Mas, acima de tudo, espera-se que o jogo possa ser usado efetivamente por professores e alunos e que cumpra o seu papel como recurso didático para o ensino-aprendizagem de ortografia.

**Palavras-chave:** jogo digital, objeto de aprendizagem, ortografia

### **Contatos:**

<sup>1</sup>fabio.assuncao@uece.br

<sup>2</sup>nukacia.araujo@uece.br