



ORAPP: Desenvolvimento de um Aplicativo Lúdico para o Ensino de Orações Gramaticais e Suas Estruturas Sintáticas.

Érik A. V. PERES¹; Isabelli da S. GONÇALVES²; Fábio J. ALVES³; Letícia S. BATISTA⁴;

RESUMO

Jogos digitais têm se destacado como uma ferramenta eficaz de ensino, tornando o aprendizado mais interativo e envolvente. Inspirado por esse conceito, está sendo desenvolvido um aplicativo com mecânicas voltadas para o diálogo entre o software e o usuário, a fim de ensinar conceitos gramaticais básicos, especificamente sobre orações coordenadas e subordinadas, além de ensinamentos sobre elementos sintáticos básicos (sujeito e predicado) e sobre transitividades verbais. O objetivo do aplicativo é auxiliar os estudantes na compreensão das relações sintáticas dentro das frases, por meio de exercícios interativos e progressivos, variando desde a identificação e análise até a construção de frases complexas através de caixas selecionáveis. A metodologia utilizada para o desenvolvimento do aplicativo inclui a aplicação de conceitos de usabilidade, gamificação e testes de usabilidade com alunos do ensino médio. Os resultados esperados incluem a melhoria na compreensão dos alunos sobre as estruturas gramaticais e uma maior motivação para o estudo da gramática.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Aplicativo Educacional; Ensino de Língua Portuguesa.

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia computacional tem se integrado profundamente à vida cotidiana, transformando a forma como nos conectamos, aprendemos e compartilhamos conhecimento. Hoje, a conexão vai além do simples acesso à internet; estamos imersos em um mundo digital no qual interagimos em redes sociais, participamos de comunidades virtuais e construímos conhecimentos coletivamente. Esse ambiente colaborativo e distribuído redefine o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais acessível e dinâmico.

Nesse cenário, surge a ideia de um aplicativo digital para o aprendizado da gramática da língua portuguesa. Focado em orações coordenadas e orações subordinadas, além de outros focos em elementos sintáticos básicos (sujeito e predicado) e em transitividades verbais. O aplicativo visa transformar o aprendizado dessas estruturas complexas em uma experiência interativa e acessível. Ao utilizar a tecnologia como uma ferramenta pedagógica, o aplicativo busca engajar os estudantes, oferecendo uma maneira inovadora e conectada de aprender, que reflete as novas formas de construção de conhecimento na era digital.

¹Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: erik.peres@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

²Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: isabelli.silva@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

³Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: faguani@gmail.com

⁴Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: leticia.sepini@ifsuldeminas.edu.br

Estudos anteriores, como o de Gee (2007), destacam o potencial dos jogos digitais como ferramentas de aprendizado, especialmente em contextos educacionais em que a motivação dos estudantes é um fator crítico. A gamificação tem se mostrado uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento e a retenção de conhecimento entre os alunos, tornando o aprendizado mais lúdico e menos formal.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O material didático utilizado para a formulação das atividades contidas no aplicativo foi fornecido por um docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) - Campus Machado, que possui especialização na disciplina abordada no aplicativo. O ORAPP foi desenvolvido utilizando a plataforma Flutter, escolhida por sua flexibilidade e facilidade de uso, permitindo que o conteúdo gramatical fosse transformado em um jogo educativo. A interface do aplicativo foi desenhada para ser intuitiva e acessível, com um estilo de comunicação audiovisual que busca criar uma atmosfera interativa, atrativa e estimulante. A fase de testes do aplicativo envolveu alunos do ensino médio, que utilizaram a ferramenta em sessões de estudo programadas. Foram aplicados questionários antes e depois do uso do aplicativo para avaliar a eficácia do aprendizado. A análise dos resultados focou-se na capacidade dos alunos de identificar e construir corretamente orações coordenadas e subordinadas. Abaixo apresentam-se imagens da interface do aplicativo, ilustrando as principais funcionalidades, incluindo a tela de menu e a execução de atividades lúdicas. Estas imagens ajudarão a compreender melhor como o aplicativo funciona e como pode ser utilizado em ambientes educacionais.



Figura 1 - Tela inicial do aplicativo

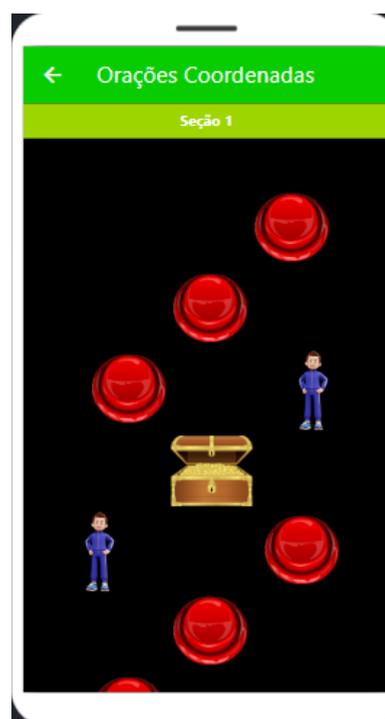


Figura 2 - Tela de seleção de questões

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo digital é composto por duas mecânicas principais. A primeira, que visa à capacidade de identificação, ela fornece ao usuário uma oração já terminada, uma pergunta que consiste em apresentar ao usuário o objetivo - que será encontrar um elemento específico da oração ou simplesmente classificar algo como verdadeiro ou falso - e alguns botões que funcionam como um formulário de múltipla escolha, o usuário deve analisar a oração e a pergunta apresentada e, a partir disso, selecionar um botão que corresponda corretamente à solução do problema apresentado. A segunda mecânica procura exercitar a capacidade de raciocínio de maneira mais aprofundada, fornecendo várias caixas de seleção contendo elementos capazes de formar uma oração e, apresentando também qual deve ser o tipo de oração formada (coordenada assindética, subordinada substantiva subjetiva, subordinada adjetiva restritiva, etc), o usuário deve selecionar as caixas de seleção a fim de formar uma oração organizada e que satisfaça o tipo de oração requisitada.

As interações também contam com um mecanismo voltado para o diálogo do software com o usuário a partir de personagens presentes no jogo, fazendo uso de textos; recursos sonoros, como a fala dos personagens; imagens e animações ilustrativas. Assim, o aplicativo mostra-se ser mais adaptado aos usuários em questões de comunicação e de ensino, facilitando a aprendizagem em relação à interação do conteúdo e a usabilidade.

Os resultados preliminares mostraram que o uso do ORAPP pode contribuir significativamente para a compreensão dos alunos sobre as orações gramaticais. Os testes realizados demonstraram uma melhoria na capacidade dos alunos de identificar corretamente as diferentes estruturas sintáticas e de construir orações complexas com maior precisão. Dez alunos do ensino médio foram selecionados para testar o aplicativo durante seu estágio de desenvolvimento. Os resultados indicaram a eficácia do ORAPP: três alunos alcançaram as pontuações esperadas, consideradas altas; seis alunos também obtiveram resultados elevados, embora não estivessem confiantes antes de realizar as questões; apenas um aluno não obteve uma pontuação significativa. Estes resultados são consistentes com as conclusões de Prensky (2001), que afirma que a aprendizagem baseada em jogos digitais pode aumentar a motivação e o desempenho dos estudantes. No entanto, é importante observar que o tamanho da amostra foi limitado, e testes adicionais com uma amostra maior são necessários para validar estes resultados. Além disso, a devolutiva dos usuários sugeriu que a inclusão de recursos como feedback automatizado e dicas contextuais poderia melhorar ainda mais a eficácia do aplicativo. Tais melhorias estão sendo consideradas para futuras atualizações do ORAPP.

4. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do ORAPP se mostrou uma iniciativa promissora para o ensino de orações coordenadas e subordinadas da língua portuguesa. A abordagem lúdica e interativa proporcionada pelo aplicativo oferece uma nova forma de aprendizado que pode complementar os métodos tradicionais de ensino. Futuras versões do aplicativo incluirão melhorias baseadas no feedback dos usuários e nos resultados dos testes de usabilidade. Com essas atualizações, espera-se que o ORAPP se torne uma ferramenta ainda mais eficaz e amplamente utilizada no contexto educacional.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer ao nosso Professor orientador Fábio Junior Alves e à Professora Letícia Sepini Batista pelo apoio e orientação durante a elaboração deste projeto.

REFERÊNCIAS

ANTONELLA, Kiahra; FIDELIS, Andreia Cristina. Wagner Rodrigues Silva¹ Roseane Ferreira² Elton Vieira Guimarães³ Jaqueline Mendes⁴.

FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental. Concepção e desenvolvimento de material educativo digital. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 3, n. 1, 2005.

KENSKI, Vani Moreira. Novas tecnologias na educação presencial e a distância. Formação de educadores: desafios e perspectivas. São Paulo: Universidade Estadual Paulista-UNESP, p. 91-108, 2003.

LEFFA, Vilson Jose. Gamificação no ensino de línguas. Perspectiva, v. 38, n. 2, p. 1-14, 2020.