

**PORTISLAND:
A ILHA DO CONHECIMENTO**
Projeto de ensino em andamento.

Rodrigo Espinosa CABRAL¹, Rafael Leonardo VIVIAN¹, Diego Antonio ROSTIROLLA², Emanuele Goetten da SILVA³, Jean dos Santos GEMO⁴, Matheus Godoy de Lima COELHO⁵.

¹Orientador – Curso Técnico em Informática; alunos do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio;

Introdução

O uso da norma-padrão da Língua Portuguesa predomina em vestibulares e provas. Um bom exemplo é o ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), considerado muito importante para dar início à vida acadêmica do jovem brasileiro. Além disso, a linguagem padrão é necessária em muitas profissões como jornalistas, advogados, médicos, professores, escritores ou até mesmo vendedores que necessitam da comunicação formal. Diante do exposto, o projeto “Portisland: A Ilha do Conhecimento” tem como objetivo criar um jogo eletrônico para ajudar os jovens do Ensino Médio a melhorar a compreensão da norma-padrão da Língua Portuguesa.

Metodologia

Planeja-se criar um jogo interativo do estilo RPG (Role Playing Game). Segundo MARCATTO (1996), o RPG “é um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso”. Optou-se por esta ferramenta, pois acredita-se que nosso jogo será eficiente nos dias atuais, devido ao contato dos jovens com a tecnologia. Apostando na motivação que os jovens têm em relação ao mundo digital, o jogo será feito em forma interativa, na qual o acadêmico/jogador poderá “estudar” a parte mais formal da Língua Portuguesa, enquanto se diverte. Para embasar o projeto, a leitura de artigos foi essencial para a compreensão de assuntos ligados à Língua Portuguesa e à Informática. Preliminarmente, será programado o protótipo de um jogo, usando a linguagem de programação Lua. Com a base da escrita, executaremos a parte de programação. Essa será a base do jogo. Num segundo momento será acrescentado o *design* do jogo: (personagens, mapa, etc.). Quando a estruturação do jogo estiver composta, começaremos os testes. Desta, forma iremos verificar o código do *game*, gerando adaptações e ampliando o jogo em si.

Resultados Esperados

No final do processo, esperamos que nosso projeto auxilie na compreensão da Língua Portuguesa e da cultura brasileira usando uma forma não convencional - um jogo de computador. Esperamos aprender a programar na linguagem Lua e a superar todas as etapas da programação: do projeto aos testes finais. Espera-se que a ferramenta lúdica possa aperfeiçoar a escrita e, por extensão, a fala do usuário, aproximando-as da norma-padrão. Como o público-alvo são nossos colegas de Ensino Médio, pretende-se que o jogo possa contribuir para que seus usuários melhorem a performance no ENEM. A mesma expectativa temos para os alunos que buscam vagas no mercado de trabalho, iniciando a sua vida profissional.

Referências

LEZAN, Pedro. A Utilização Do Rpg Como Uma Boa Prática Educativa Nas Aulas De Educação Física. p.3, 29 julho 2019

https://sigbibid.ufpr.br/site/uploads/institution_name/arquivo/Educacao%20fisica%200/2322/Artigo_Jo_o.pdf.

Acesso em: 12 julho 2019

VEJA. Uso Da Tecnologia Faz Com Que Estudantes Esqueçam Livros. Disponível em <https://veja.abril.com.br/educacao/uso-da-tecnologia-faz-com-que-estudantes-esquecam-livros/>. Acesso em: 17 julho 2019

WEBARTIGOS, A Importância Da Língua Portuguesa E Suas Implicações, 2008. Disponível em: https://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-da-lingua-portuguesa-e-suas-implicacoes/5769?fbclid=IwAR36Dhul0lBRWyAKZrE8njbw-6nfWZmb2l0WSjpO1_z0WhMu0AtZ5qzrRvc. Acesso em: 12 julho 2019