



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira
Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica

Margareth Uzai Siqueira Ferraz

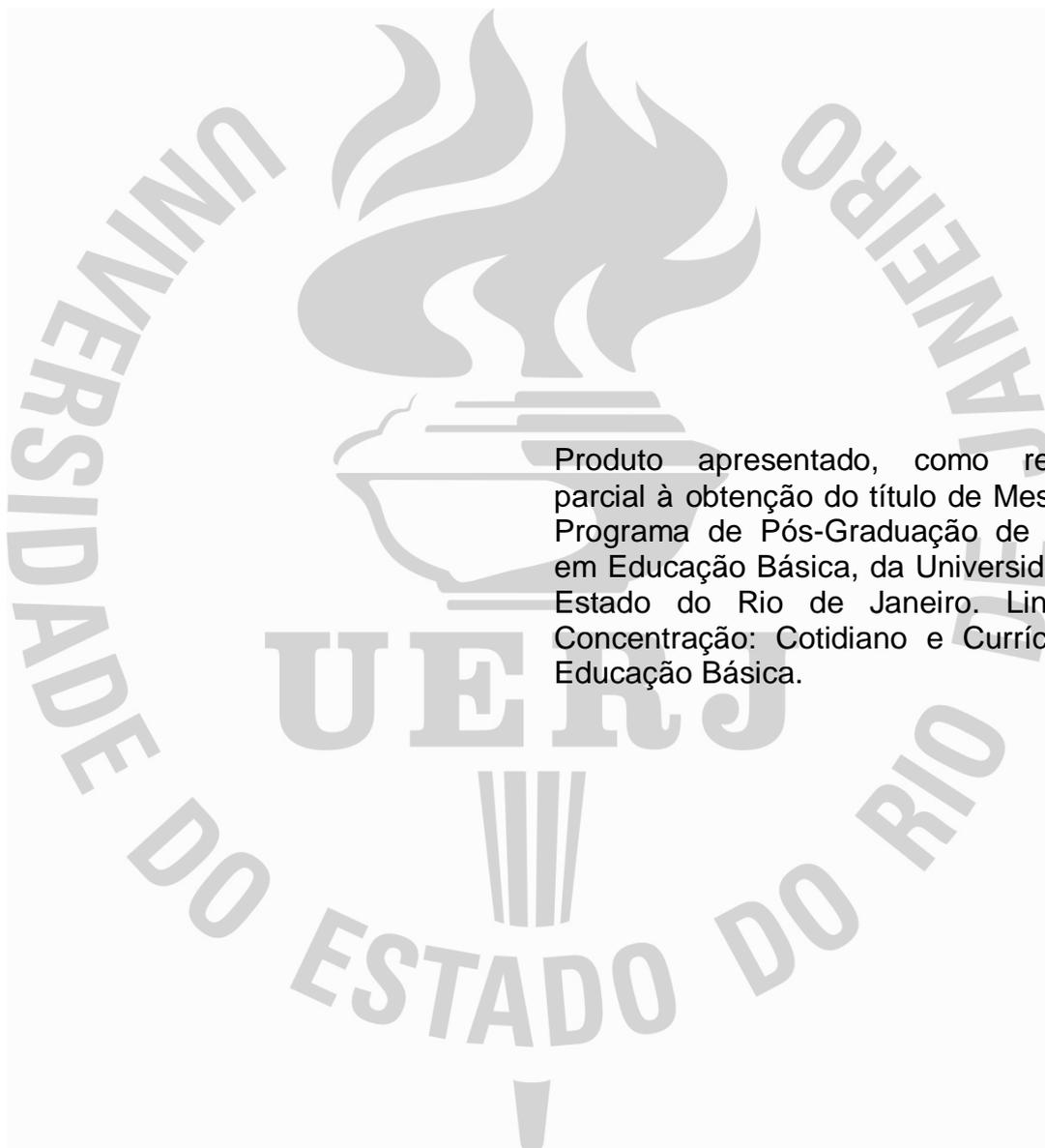
Busca Palavras - Jogo Digital

Rio de Janeiro

2021

Margareth Uzai Siqueira Ferraz

Busca Palavras - Jogo Digital



Produto apresentado, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Linha de Concentração: Cotidiano e Currículo na Educação Básica.

Orientador: Prof. Dr. Esequiel Rodrigues Oliveira

Rio de Janeiro

2021

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CAP/A

F381 Ferraz, Margareth Uzai Siqueira

Busca palavras – Jogo digital [recurso eletrônico] / Margareth Uzai Siqueira Ferraz, Esequiel Rodrigues Oliveira. - 2021.

Modo de acesso:

Produto educacional elaborado no Mestrado Profissional do PPGEB/CAP/UERJ.

ISBN: 978-6588405-49-9

1. Jogos educativos. 2. Aprendizagem. 3. Tecnologia educacional.
I. Oliveira, Esequiel Rodrigues. II. Título.

CDU 371.382

Autorizo apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação.

Assinatura

Data

PRODUTO

O jogo de alfabetização digital “Busca Palavras” visa a contribuir para a aprendizagem das crianças na fase inicial da leitura e escrita, principalmente daquelas que ainda não conseguem fazer a discriminação fonêmica, entre fonemas das consoantes surdas e sonoras. Este Produto Educacional é destinado a todos os alunos na fase inicial da alfabetização com e sem dificuldades de aprendizagem. É um jogo que auxilia na aprendizagem do sistema alfabético da escrita com palavras de uso de consoantes surdas e sonoras em que as crianças podem ouvir cada palavra e perceber as diferenças de som, de fonemas, em sílabas e palavras. Este jogo teve por premissa a partir de um jogo analógico aplicado em uma turma de 3º ano de escolaridade com significativas dificuldades de aprendizagem, e ao final obtiveram êxito em seu processo de alfabetização. O produto possui um vídeo explicativo de como jogar, disponibilizado gratuitamente no site M-GAME + (Jogos Digitais), de forma a possibilitar o acesso ao público, contribuindo, assim, para ampliação do uso on-line pelos alunos com a mediação docente.

M-GAME +

Tipo: Busca Palavras

Tema: Fonemas de flexão com similaridade.

Objetivo: Ampliar as competências ligadas à leitura e reconhecimento de grafemas e fonemas que ao serem pronunciados podem ser confundidos.

Aplicação: Livre, recomendado para estudantes que tiverem dificuldade no processo de alfabetização e se encontram na condição de distorção série idade.

Plataforma: Jclíc, HTML5, GitHub



NEPE
Núcleo de Estudos, Pesquisa e Inovação
Núcleo de Aplicação Tecnológica, Realidade de NEPE

Acesso - Site para acesso ao jogo



JOGOS DIGITAIS

Este é um recurso pedagógico construído por Margareth Uze com a colaboração de Eduardo Santos. Trata-se de um protótipo de jogo pedagógico. O recurso em questão faz parte do resultado de pesquisa de Mestrado realizado por Margareth Uze - FURG - UFRS, sob orientação do Prof. Dr. Emerson Chaves.



Tipo: Busca Palavras - Atualizado

Tema: Formas de flexão com similaridade

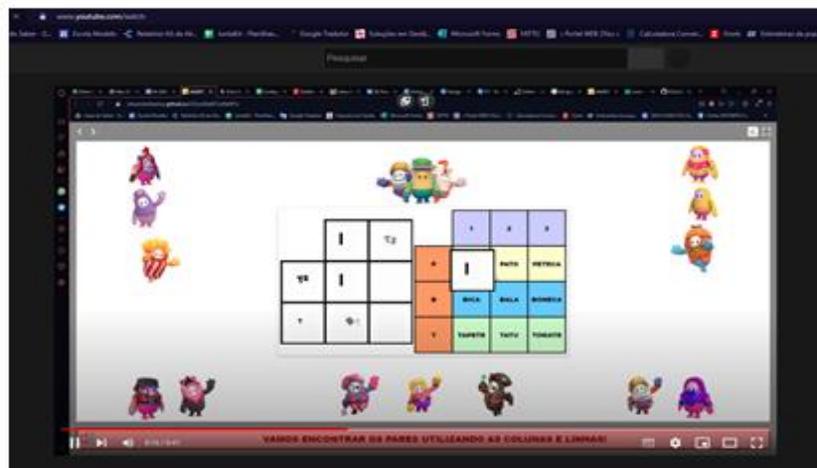
Objetivo: Ampliar as competências ligadas à leitura e reconhecimento de sílabas e fonemas que ao serem pronunciadas podem ser confundidas.

Apliação: Livre, recomendado para estudantes que tenham dificuldade.



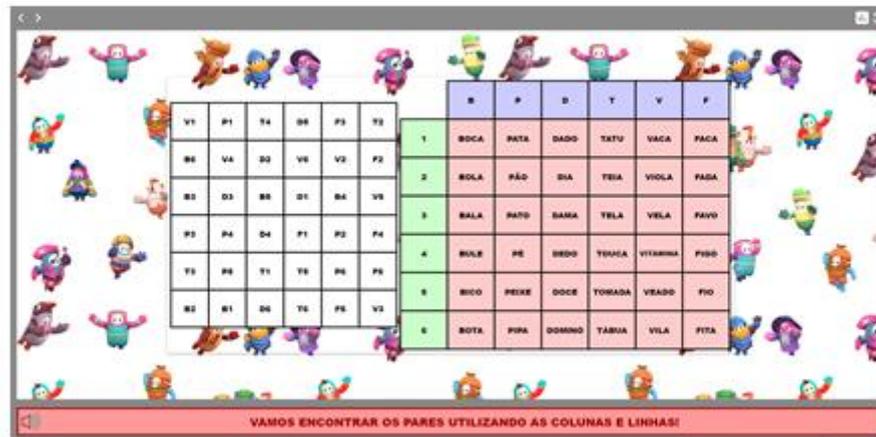
<https://sites.google.com/view/m-game/inicio>

Vídeo - Como jogar



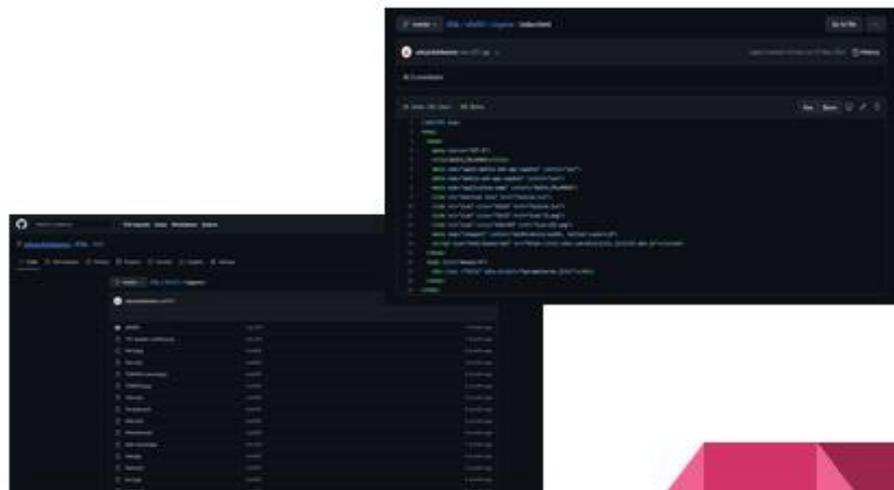
<https://www.youtube.com/watch?v=B20kYXb9wB0&t=14s>

Interface - O jogo



<https://eduardobastos.github.io/JClic/alfa001/mqgame/>

Código fonte - O projeto



<https://github.com/eduardobastos/JClic/blob/master/alfa001/mqgame/index.html>

Aplicativo - Ferramenta de desenvolvimento



clicZone           

Home / clic / installation

Downloading and installation of JClic

JClic is a Java application distributed through the WebStart technology. The first time you click on the links of this page the programming files are downloaded, and will remain installed in the computer. From there, the programmes can be launched either from the Java WebStart control panel or through the icons created on the desktop and in the start menu. The internet connection is only necessary the first time the applications are activated.

The programs should be started automatically when doing click in the links of this page. If not, probably the Java system of your computer needs to be updated.

-  **JClic**
It is the main programme, used for doing the activities. It allows you to create and organize your own library of projects, and to choose between different graphic environments and operating systems.
-  **JClic author**
This tool allows you to create and modify JClic projects, in a very intuitive and visual environment. The activities can be embedded in a web page, or integrated into a library of projects in order to be used by JClic. The tool also offers the possibility of converting packages of activities made with JClic 3.3 into the new JClic format.
-  **Demonstration activities**
The best way of discovering the possibilities of JClic and learning how to create new applications is to see the demonstration activities and to execute them. The button will take you to a page from which you will be able to download and integrate them into your library of projects.
-  **JClic reports**
This module allows the management of a database in which the results obtained by the students when carrying out the activities of the JClic projects are compiled. The programme works in a network and offers the possibility of generating statistical reports of the results.

It's important to read the **installation guide** before first use.

Sorry to note, this guide is only available in Spanish, Catalan and German (thanks to EBAU). We are working on the English version.

<https://clic.xtec.cat/legacy/en/jclic/download.htm>