

## **Um Jogo Mobile para Complementar as Estratégias Pedagógicas de Alfabetização na Educação Básica**

**Thábata Rhaiza Kucner, Lucas Adams, Camila Peres, Willian da Costa Chimura, Márcia Hafele Islabão Franco, Silvia de Castro Bertagnolli (orientadora)**

Afiliação: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul–  
Campus Porto Alegre

thabata\_rhaiza@hotmail.com, adams\_lucas@hotmail.com,  
cmlperes@gmail.com, chimura.willian@gmail.com,  
marcia.franco@poa.ifrs.edu.br,  
chimura.willian@gmail.com, silvia.bertagnolli@poa.ifrs.edu.br

Alguns dos índices relativos à alfabetização apontam que os estudantes do ensino fundamental atingem a etapa final do ciclo de alfabetização com muitas dificuldades de aprendizagem, e estes alunos enfrentam diversas barreiras durante o seu processo de alfabetização. Nos últimos anos, diversos pesquisadores e professores estão propondo estratégias pedagógicas para minimizar os problemas relacionados à alfabetização. Nesse contexto, os jogos educacionais têm desempenhado um papel importante no processo de ensino-aprendizagem. Observa-se que os jogos para dispositivos móveis têm sido muito adotados, pois percebe-se a presença de smartphones e outros dispositivos semelhantes no cotidiano dos estudantes. Para o desenvolvimento do jogo utilizou-se a metodologia de pesquisa bibliográfica e de estudo de caso. Com a primeira foi possível se apropriar de conceitos relacionados à alfabetização e também às tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do jogo. Já com relação ao estudo de caso ele ocorreu no final de 2018, onde crianças utilizaram uma versão intermediária do jogo e apontaram as principais dificuldades encontradas, bem como quais das atividades propostas não conseguiram compreender. Após, o jogo sofreu várias adequações e as atividades foram organizadas de modo que atualmente ele está sistematizado em etapas, onde cada uma delas tem como foco a leitura ou a escrita de palavras da língua portuguesa reforçando aspectos da alfabetização. O aplicativo ainda disponibiliza atividades que tem como foco a separação de sílabas e diferenciação entre vogais e consoantes. O jogo disponibiliza uma funcionalidade que os docentes solicitaram que compreende um sistema de autenticação de professores e a opção para que eles possam acompanhar a evolução dos alunos à medida que as atividades estão realizadas dentro do jogo. O jogo foi desenvolvido utilizando a plataforma Unity, que utiliza a linguagem C# para programação de jogos. Após, ele é exportado para plataformas móveis, como o Android para que possa ser instalado em celulares e tablets. As próximas etapas compreendem a aplicação do jogo com os mesmos estudantes que participaram da primeira experimentação, de modo a verificar se ele favorece ou não a alfabetização dos estudantes. E pretende-se que os docentes possam avaliar se a funcionalidade que apresenta o andamento dos estudantes está adequada às necessidades apontadas.

**Palavras-chave.** Alfabetização, Jogo Educacional, Aplicativo.

Financiamento/Apoio: CNPq.