

Relatos do desenvolvimento de um jogo digital para a atividade do ditado

Tiago Evangelista Pinto¹, Robert Silveira¹, Fernanda Nunes Deitos¹, Márcia Häfele Islabão Franco^{1*}

*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Porto Alegre. Porto Alegre, RS

O ditado é uma atividade tradicional muito utilizada pelos professores. Isso porque ele é capaz de constituir um recurso avaliativo, além de abordar a escrita e a ortografia de forma simples. No entanto, essa atividade pode gerar medo e desconforto nos alunos quando eles se deparam com os erros, assim, favorecendo o desinteresse pela atividade. Diante desse cenário, diversos estudos mostram que os jogos podem auxiliar a criança a compreender o erro como algo que faz parte do processo de aprendizagem. Os jogos promovem o estímulo de vários processos cognitivos e psicossociais, além de proporcionar a motivação, o engajamento e a autonomia, aspectos que são importantes no processo de aprendizagem. Desse modo, este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo digital educacional que tem como objetivo auxiliar alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental (EF) no processo de aquisição da escrita, durante a atividade do ditado. O percurso metodológico adotado teve início com o levantamento dos requisitos funcionais e não funcionais do jogo. Essa etapa ocorreu através de reuniões com professores do Ciclo I do EF. Após, foram elaborados os protótipos de baixa fidelidade do jogo. Nessa etapa os professores realizaram a seleção das palavras que contemplariam o ditado, a elaboração dos textos e a definição dos cenários e personagens do jogo. A etapa seguinte contemplou o estudo sobre jogos digitais educacionais e das tecnologias empregadas no projeto, sendo elas Unity - plataforma de desenvolvimento e Firebase - banco de dados utilizado. Na próxima etapa foi realizada a construção do design do jogo, a codificação e os testes funcionais. Logo após, foi realizada a primeira avaliação do jogo pelos professores do Ciclo I do EF, onde estes utilizaram o jogo e responderam a um questionário de avaliação. Essa avaliação foi de extrema importância, uma vez que possibilitou o aprimoramento do jogo. As etapas seguintes contemplaram o refinamento do jogo e a segunda avaliação pelos professores. Após a segunda avaliação, ocorreram as seguintes adaptações: revisão dos textos apresentados no jogo, a reformulação do design das instruções de uso do jogo e da mudança de fases e a customização dos personagens. Como trabalhos futuros estão o registro do software, a disponibilização do jogo aos interessados, o desenvolvimento da interface do professor, a implementação das técnicas de Machine Learning e a avaliação por parte dos alunos.

Palavras-chaves: Ditado. Aquisição da escrita. Jogo digital.