



Jogo das Sílabas - Desenvolvimento de aplicação para auxiliar a alfabetização escolar

Autor/a/es: Elena Lemes¹; Marcelo Siedler²; Michele Schmidt³; Rafael Cardoso⁴;

Orientador/a: Rafael Cardoso;

Câmpus: Instituto Federal Sul-Rio-Grandense Campus Pelotas

RESUMO:

No cenário educacional contemporâneo, a integração da tecnologia como ferramenta pedagógica pode enriquecer a aprendizagem das crianças. A alfabetização é um tema de suma importância para o desenvolvimento das crianças, trazendo uma série de desafios aos educadores. O objetivo deste trabalho é apresentar o Jogo das Sílabas, um jogo educativo desenvolvido para auxiliar no ensino de alfabetização para crianças em idade escolar. O desenvolvimento do jogo foi realizado na *Engine Unity*, utilizando o *template* +Ludus, recurso gratuito que oferece uma série de componentes voltados a criação de jogos digitais bidimensionais no estilo *Drag and Drop*. Com esta ferramenta, buscou-se reinterpretar atividades habitualmente aplicadas em sala de aula para o formato digital. Os módulos de jogo foram desenvolvidos a partir das atividades didáticas usualmente utilizadas em sala de aula. O jogo constitui-se de cinco módulos que trabalham diferentes etapas no processo de alfabetização. Como metodologia de avaliação, o jogo foi submetido à análise de três profissionais da área de pedagogia infantil: uma professora formada, já atuando em uma escola da rede pública, e duas estudantes de pedagogia da UFPel. Os resultados demonstraram que o Jogo das Sílabas pode ser uma ferramenta pedagógica efetiva no processo de alfabetização infantil ao promover uma interação lúdica entre as crianças e o conteúdo escolar. Os recursos visuais e sonoros do jogo demonstram ser adequados para a faixa etária proposta, bem como seu grau de complexidade. No entanto, após análise dos resultados, conclui-se que algumas melhorias devem ser feitas para potencializar a compreensão das crianças na execução das tarefas propostas pelos módulos, tornando-os mais eficientes para o contexto educacional. Como desenvolvimento futuro, pretende-se implementar as indicações recebidas no *feedback* e efetuar um novo teste. Além disso, planeja-se expandir o jogo com novos módulos, dentro do mesmo conteúdo programático.

PALAVRAS-CHAVE: jogo; leitura; recursos-digitais;