

18ª JIC

Jornada de
Iniciação
Científica e
Tecnológica
do IFSul

LIVRO DE RESUMOS

2025



**INSTITUTO
FEDERAL**
Sul-rio-grandense

mu^{ito} 
a descobrir

Avaliação da qualidade físico-química e microbiológica de charque comercializado na cidade de Bagé **127**

Vitória Ribeiro de Souza; Stela Maris Meister Meira; Roger Junges da Costa

Clube de ciências: Alfabetização científica, contextualização e protagonismo estudantil **128**

Carol Plocharski Medeiros

Criação de aplicativos digitais voltados ao aprendizado de português e matemática nos anos iniciais do ensino fundamental, com ênfase em crianças autistas **129**

Elena Vieira Lemes; Wendell Moreira da Silva; Marcelo Siedler; Michele Schmidt; Rafael Cardoso

Direito a Felicidade para jovens: Inovação e Psicologia Positiva - Fase 5 **130**

Antonia Turcatto; Luiza de Souza Vargas

Estudos culturais da prática científica: concepções epistemológicas dos trabalhos apresentados na FECIMES **131**

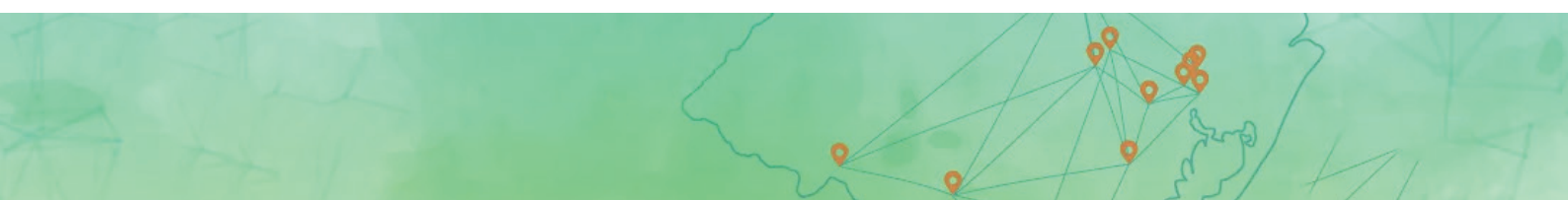
João Luís Barbosa Marins Poulsen

O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação como ferramenta no ensino de Química **132**

Natália Berndt Perleberg

Recursos didáticos para o ensino de Astronomia **133**

Alisson Duarte Feijó





Criação de aplicativos digitais voltados ao aprendizado de português e matemática nos anos iniciais do ensino fundamental, com ênfase em crianças autistas

Autores: Elena Vieira Lemes; Wendell Moreira da Silva; Marcelo Siedler; Michele Schmidt; Rafael Cardoso

Orientador: Rafael Cardoso

Câmpus: Pelotas

RESUMO: O Transtorno do Espectro Autista (TEA) caracteriza-se por diferentes padrões de desenvolvimento, exigindo abordagens educacionais personalizadas. Nesse contexto, este trabalho apresenta o jogo educativo ABC em Movimento, voltado à alfabetização de crianças com TEA, e a plataforma +Ludus, criada para centralizar jogos inclusivos e facilitar seu acesso. O ABC em Movimento foi estruturado em cinco módulos pedagógicos que trabalham diferentes aspectos da alfabetização: Símbolos, Letras e Números; Rima (início da palavra); Rima (fim da palavra); Fonemas e Associação de Palavras. Em todos os cinco módulos, o som atua como recurso essencial para apoiar a aprendizagem e ampliar a acessibilidade das atividades. A concepção do jogo baseou-se em uma curadoria de materiais da Biblioteca da Educação disponibilizada pelo Ministério da Educação e foi validado por entrevista com professora do ensino fundamental. Além do jogo, desenvolveu-se a plataforma +Ludus, uma solução web modular e escalável para disponibilização de jogos inclusivos. O sistema conta com login administrativo, filtros de busca (nome, categoria e faixa etária), painel de gerenciamento e design responsivo. Foram realizados testes em escolas e instituições como a APAE, reforçando a importância da acessibilidade e da usabilidade. Os resultados indicam que o jogo favorece o desenvolvimento de habilidades fonêmicas e cognitivas de forma lúdica, enquanto a plataforma amplia a interação e o acesso a diferentes públicos. Em conjunto, ambos demonstram potencial pedagógico e inclusivo, representando avanços na integração entre tecnologia e educação. Conclui-se, contudo, que ainda são necessários ajustes de design e interface, bem como expansão dos recursos de acessibilidade, a fim de consolidar sua aplicação no contexto educacional.