

Desenvolvimento de um jogo digital aliado a uma plataforma de acompanhamento para auxiliar o letramento de pessoas com dislexia

Monique Guilherme da Silva¹; Délio Marcos da Costa Júnior²; Michelle Maria Freitas Neto³;

^{1,2}*Estudantes do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna;* ³*Docente do Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna*
moniqueguilhermesilva@hotmail.com

Resumo

Este trabalho apresenta uma proposta de um jogo integrado a um sistema de gerenciamento de consultas como ferramenta de apoio ao processo de letramento de indivíduos com transtorno de aprendizagem, especificamente a dislexia. O jogo está organizado através de três módulos de aprendizagem: 1) Palavras: opção de jogo onde o usuário deve formular palavras simples, intermediárias e complexas por meio de imagens de apoio; 2) Frases: neste módulo é possível formar frases por meio da junção correta das palavras; 3) Sons: ao ouvir um determinado som o usuário deverá construir a frase correspondente. Além do jogo, a ferramenta possui um sistema de gerenciamento no qual o profissional pode fazer o acompanhamento das consultas e a configuração do ambiente de jogo. O desenvolvimento utiliza como tecnologias principais o motor gráfico Unity 3D para o jogo, a linguagem de programação C# e o banco de dados MySql. Dessa forma, através da informática espera-se por meio desta solução contribuir com a educação especial, fornecendo aos profissionais das áreas de psicologia e pedagogia uma ferramenta lúdica de ensino-aprendizagem. Pretende-se ao longo do seu desenvolvimento, realizar testes com os profissionais a fim de validar as funções do sistema. Também almeja-se realizar observações com usuários para observar os aspectos positivos e negativos da ferramenta proposta.

Palavras-Chave: Transtorno de aprendizagem. Educação especial. Ensino-aprendizagem.

Instituição de fomento: Instituto Federal Fluminense.