



APLICATIVO PARA APRIMORAMENTO INFANTIL DE LEITURA

Orientador(a): Eliney Sabino

Almeida, Flávia Florentino de ⁽¹⁾ Garcia, Nader Grego Fujikawa Abdala ⁽²⁾.

(1) ADS; (2) ADS;

1 – Introdução

A gamificação permiti que o aprendizado seja mais prazeroso , ao se utilizar de estratégias de jogos consegue-se um maior engajamento a fim de atingir um objetivo especifico.

É uma estratégia pedagógica que também promove uma postura mais exploratória da criança.

O jogo desenvolvido é voltado para crianças na fase de alfabetização e visa auxiliar na fixação da escrita e leitura, ao promover uma maior observação da composição das palavras.

2 - Metodologia

Projeto foi desenvolvido tendo como base o programa Unity, para auxiliar no desenvolvimeto.

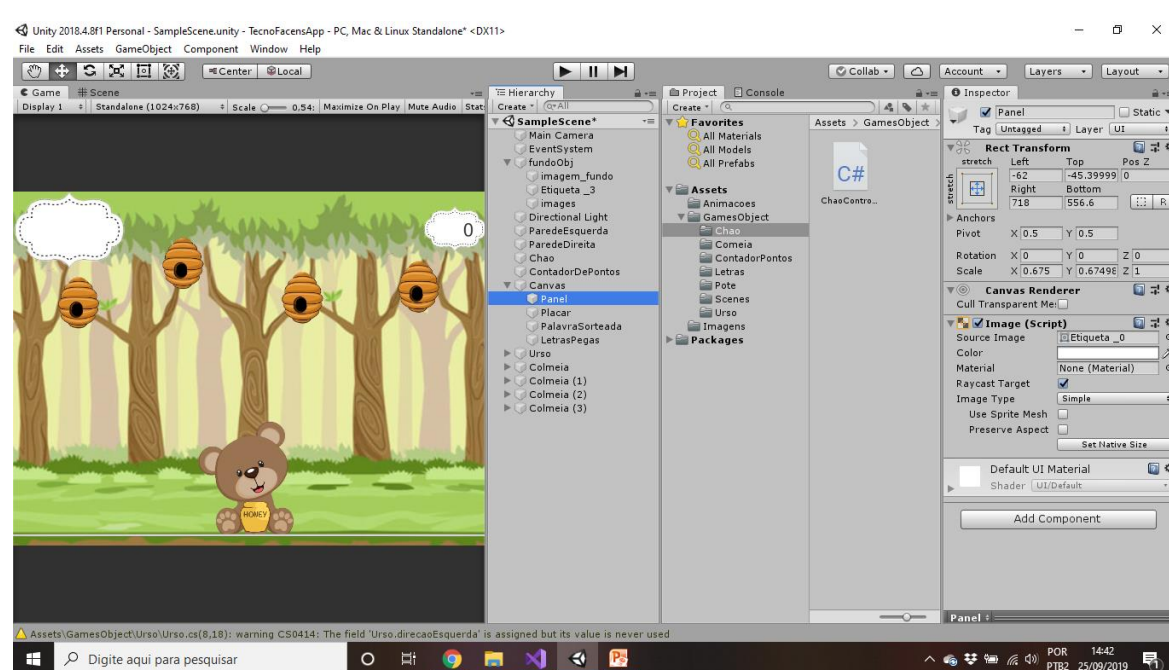


Figura 1 – Programa sendo desenvolvido no programa Unity

Fonte: Autoria própria

A programação foi executada em C# utilizando o programa Visual Studio.

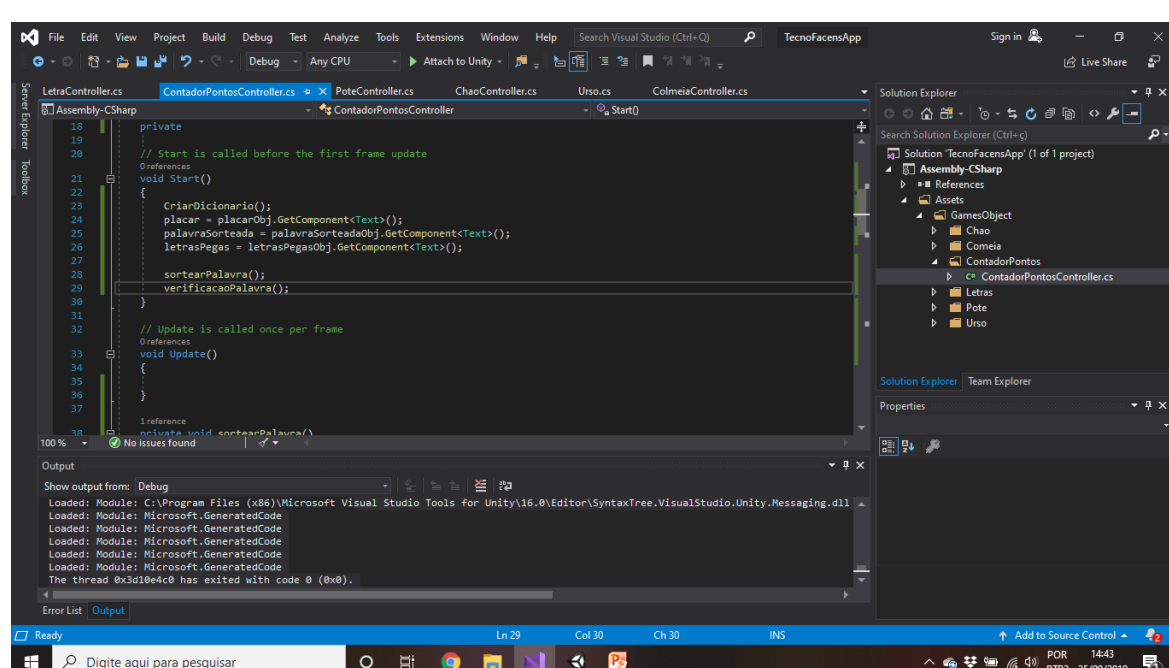


Figura 2 – Código de programação sendo desenvolvido utilizandoo programa Visual Studio

Fonte: Autoria própria

Para complementar, as imagen utilizadas foram editadas previamente no programa Photoshop antes de serem incluídas no projeto.

3 – Resultados

Ao ser dado o start no jogo uma palavra é sorteada, as colmeias passam a gerar clones das letras que ja foram previamente transformadas em prefabs.

Movimentando o urso para a direita e esquerda deve-se tentar coletar a letra conforme a ordem estabelecida pela palavra sorteada.

Após a colisão ser detectada pelo pote, é feita uma verificação, caso a letra seja a que se espera então ela é armazenada e segue-se para a próxima letra, caso não seja a esperada o jogo é finalizado.



Figura 3 – Protótipo do projeto.

Fonte: Autoria própria.

4 – Conclusão

Com esse jogo espera-se que através de uma brincadeira e com um formato visual atrativo a criança passe a se familiarizar com a escrita das palavras, auxiliando na assimilação da leitura e escrita.

5 - Referência Bibliográfica

Unity Technologies. Publication: 5.6-001N. Built: 2017-07-12.

Disponível em:

<https://docs.unity3d.com/560/Documentation/ScriptReference>.

Acesso em: 22 set. 2019.

Colocar aqui o LOGO do centro de inovação que apoiou o seu projeto, quando houver.

LOGO em:

<https://www3.facens.br/tecnofacens/regulament>
[o](#)

