

A ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS E JOVENS POR MEIO DE JOGOS – *LETTERS EFFECT RESEARCH*

Emerson Diego Lima Barboza, Felipe Matheus de Oliveira, Gabriel Augusto de Oliveira Moreira, Guilherme Rodrigues Martins da Silva, João Victor Carvalho e Ramalho / Isaura Maria do Santos Fortes / Etec João Gomes De Araújo / e068acad@cps.sp.gov.br

INTRODUÇÃO

O "Letters Effect Research" é um jogo educativo projetado para ajudar crianças a aprender o alfabeto, palavras e fonética, promovendo habilidades essenciais de leitura e escrita. Alinhado com objetivos de desenvolvimento sustentável, seção 4.6 de alfabetização, o jogo usa atividades interativas e recursos visuais e auditivos para tornar a aprendizagem envolvente. A criação do jogo projeta-se a crianças de 4 a 7 anos, mas também pode ser útil para jovens e adultos. Como retrata Saveli e Tenreiro (2011), o brincar atua além de uma simples atividade lúdica.

OBJETIVOS

O objetivo principal para o desenvolvimento da aplicação é auxiliar crianças no aprendizado do alfabeto, palavras e fonética. O intuito é que seja utilizado por crianças de 4 a 7 anos ou mais, o público-alvo do jogo também pode incluir crianças de mais idade e adultos que visam aprimorar suas habilidades de linguagem, utilizados softwares modernos de desenvolvimento de jogos, sprites, texto áudio e imagem.

METODOLOGIA

Para desenvolver o jogo educativo, foram feitas pesquisas com o público e profissionais da educação para avaliar a aceitação e eficácia do jogo no ensino básico. Entrevistas com pedagogos e crianças ajudaram a identificar desafios e interesses. A análise do "Guia teórico do alfabetizador" por Lemle (2011) e outros objetos de estudo, auxiliaram o desenvolvimento geral.

Figura 1 - Imagem do desenvolvimento do jogo



Fonte: Os autores (2024).

RESULTADOS

A pesquisa apontou dificuldades como escrita cursiva e distração, e a necessidade de jogos educativos que promovam habilidades cognitivas e sociais. Jogos digitais são pouco usados em sala de aula, mas jogos interativos podem ajudar na leitura e vocabulário. O próximo passo é testar o jogo em escolas para verificar seu impacto.

DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

As crianças usam aparelhos eletrônicos principalmente para entretenimento. Há uma necessidade de alternativas didáticas cativantes e interativas, e o "Letters Effect Research" tem potencial para melhorar a alfabetização ao oferecer uma abordagem envolvente ao ensino do alfabeto e habilidades oratórias.

AGRADECIMENTOS

O trabalho foi realizado com apoio da ETEC - João Gomes do Araújo Nível Técnico - Desenvolvimento de Sistemas.

REFERÊNCIAS

LEMLE, Miriam. Guia teórico do alfabetizador/Miriam Lemle. - [17 ed.] - São Paulo: Ática, 2009. 71p.

SAVELI, Esméria L; TENREIRO, Maria Odete V. Organização dos tempos e dos espaços na educação infantil. In: SAVELI, Esméria et al. Fundamentos teóricos da educação infantil. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2011. p. 100- 142.