

# **Implementação de aplicativo para auxílio no desenvolvimento cognitivo e alfabetização na primeira infância**

**Carlos Gabriel da Silva Fernandes, Guilherme Pimentel Morcolino, Herik Henrique da Silva Santos, Ivan Kabuto Santos, Miguel Mattias Henrique Soares, Sérgio Alvares Morato, Vinícius Felipe Pereira Viana**

Departamento de informática – Sistemas de informação  
Centro Universitário UNA– Belo Horizonte – MG – Brasil

carlosfernandes.5176@aluno.una.br, gui81895@gmail.com,  
herik.s.herik@gmail.com, ivankabuto@hotmail.com,  
miguelmattiashs@gmail.com, vfpv@hotmail.com, sergioamorato@gmail.com

## **1.4 Metodologia**

Este trabalho diz respeito à criação de uma solução voltada para o auxílio na alfabetização de crianças na primeira infância. O tema foi escolhido através de um *Brainstorm* realizado entre os integrantes da equipe, onde foram discutidos os 17 objetivos relacionados ao tema de desenvolvimento sustentável da ONU.

Após a escolha do tema, foi escolhida a metodologia ágil do *Scrum* para o desenvolvimento do projeto. Muitas das aulas lecionadas durante o semestre foram usadas como *daily*s para que os membros do grupo pudessem discutir sobre as entregas realizadas e as entregas que ainda estavam por fazer, afim de que todas as práticas e demandas relativas ao trabalho proposto pudessem ser resolvidas dentro de sua respectiva *Sprint*.

O projeto Intellegere foi desenvolvido em Android Studio e Visual Studio Code para a plataforma Android, e a linguagem usada para seu desenvolvimento em *front-end* e *back-end* foi Flutter.

## **1.6 Considerações finais**

A partir da análise do trabalho proposto, foi possível compreender o que é o aplicativo Intellegere, o motivo pelo qual o mesmo foi desenvolvido, bem como suas principais características.

Ademais, se tornou de conhecimento geral que nos últimos anos, têm crescido exponencialmente o número de aplicativos que auxiliam na alfabetização de adultos e crianças, principalmente em virtude do distanciamento social que acomete a sociedade atualmente. Portanto, a alfabetização digital se tornou praticamente uma regra obrigatória na maioria das escolas.

A partir de uma análise realizada em consonância com as dez heurísticas de Nielsen alguns pequenos erros de usabilidade puderam ser encontrados, quais sejam:

- Ausência de um botão de “Ajuda” na tela de menu de jogos. A opção de assistência nessa tela poderia facilitar o uso e o entendimento da aplicação pelo usuário.
- Ausência de mensagem de confirmação de dados na tela de cadastro. Essa mensagem poderia auxiliar o usuário ao realizar login, bem como evitar certa confusão pelo usuário, uma vez que, sem a mensagem de confirmação, não há como o usuário ter certeza de que seus dados foram realmente cadastrados de forma correta.
- Falta de opção “desfazer” na tela do jogo da memória. A ausência desta opção pode levar o usuário à frustração, caso ele tenha executado alguma ação errada no jogo e deseje desfazer tal ação.

Tais erros de usabilidade ocorreram principalmente em virtude do pouco tempo que a equipe teve para desenvolver o projeto.

Contudo, pretende-se melhorar a aplicação Intellegere para que tais erros de usabilidade sejam sanados. Além da eliminação dos erros, pretende-se também adicionar novos recursos à aplicação, como um maior número de jogos e algumas práticas relacionadas não apenas à educação e alfabetização, mas também às boas práticas sociais, como o relacionamento de cores referentes à reciclagem de lixo, por exemplo.

Por fim, conclui-se que, apesar do exíguo espaço de tempo para o desenvolvimento do projeto, a equipe conseguiu desenvolver seu aprendizado em relação aos conteúdos lecionados em sala de aula, cumprindo os prazos, realizando as entregas a tempo e modo e seguindo os ritos metodológicos previstos para o desenvolvimento do projeto.

## 1.7 Referências

<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53531707>

<https://www.futura.org.br/5-desafios-da-alfabetizacao-no-brasil/>

<https://core.ac.uk/download/pdf/297197469.pdf>

[https://www.researchgate.net/publication/320994065\\_Alfabetize\\_um\\_aplicativo\\_movel\\_de\\_apoio\\_a\\_alfabetizacao](https://www.researchgate.net/publication/320994065_Alfabetize_um_aplicativo_movel_de_apoio_a_alfabetizacao)

<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/37455>