**Educa Kids: A Gamificação do Ensino para alfabetização de crianças**

Robson Carlos Dias

Curso de Graduação em Tecnologia em Sistemas para Internet Faculdade ALFA de Umuarama



Figura 1: Educa Kids – Menu Inicial

**RESUMO**

A alfabetização é um dos processos de aprendizagem mais importantes na vida de uma pessoa o ato **de ler e escrever** de maneira adequada faz muita difença na vida de um individuo.

É esse processo onde os educadores procuram dar mais atenção durante o período de educação inicial escolar, mas mesmo com todo esse esforço nos dias de hoje onde a criança antes mesmo de frequentar a escola já tem contato com diversos aparelhos como tablets, smartfone, smarttv e outros. A criança já chega na escola com conhecimento de jogos lúdicos e dinâmicos e se depara com uma rotina bem diferente, esse impacto tem causado bastante dificuldades de concentração, sem dizer o ata de ficar quase 4 horas no mesmo lugar.

O jogo educa Kids vem de encontro com essa dificuldade dos professoras, com o intuito de auxiliar e complementar a didática e roteiro da aula, com muitas brincadeiras e lições. O jogo tem 4 opções de escolha: Alfabeto, Cálculos, Jogo da Bexiga e jogo da Recompensa. Cada opção vem com diversas fases e vai aumentando o nível de dificuldade de acordo com a evolução do aluno.

A ideia é usar o jogo como bônus entre as aulas e gerar uma certa competição entre os alunos para ver quem consegue o maior recorde. O professor também pode usar o jogo como um reforço escolar, onde de uma forma divertida o aluno relembra o que foi passado em sala de aula.

**Keywords:** alfabetização, educação, jogo, crianças.

1. **INTRODUÇÃO**

A alfabetização está presente na vida da criança em todos os ambientes. Seja em casa, manuseando as letras do teclado do computador, com a linguagem escrita na escola ou convivendo com adultos alfabetizados. Alfabetizar na pré-escola é oportunizar atividades lúdicas de descobertas dos sons. É ensiná-los a perceber como se desenha as letras, a encontrar sons e desenhos de letras iguais e os espaços que eles ocupam nas palavras. É um jogo perceptivo de construção gradativa da leitura e escrita. A educação infantil tem uma grande responsabilidade sobre o desenvolvimento das crianças ao construir conhecimentos que dão lugar aos novos saberes como a leitura e a escrita.

A criança aprende a ler e a escrever da mesma forma que aprende a falar, dependendo da influência e motivação do meio ambiente.

A prontidão para a alfabetização vai se desenvolvendo desde o nascimento[1].

A alfabetização de crianças é um tema complexo e, por isso mesmo, amplamente abordado por teóricos da área. Numa visão geracional dos aspectos educativos, vinda após a geração Y, nas quais fazem parte as pessoas nascidas entre 1981 a 2000, a geração Z é composta por pessoas que muitas vezes aprendem a se conectar antes de aprender a ler, que fazem diversas tarefas ao mesmo tempo e são conhecidos como os "nativos da Internet". Assim, o ensino para a geração Z está se transformando, pois aulas expositivas tem se tornado insuficientes para atingir o sucesso do aprendizado, sendo indicados trabalhos que favoreçam a interação do aluno, principalmente pela dinamicidade que caracteriza essa geração [Siqueira 2012]. As novas tecnologias existentes na sociedade são fatores positivos para o processo de ensino e aprendizagem, evoluindo a forma com que a didática pode ser trabalhada [Andrade 2012]. Essa situação favoreceu o surgimento da informática educativa nas escolas, em que diversos jogos digitais foram construídos para colaborar com o processo de ensino e aprendizagem [Godinho 2004]. Podemos citar, como trabalhos correlatos, os jogos educativos para alfabetização: PRO-EDU [Ribeiro 2013], Alfa-móvel [Marinho 2013] e Veritek [Godinho 2013] [2].

Os jogos sérios educativos têm ganho força e espaço, sendo que a inclusão desta tecnologia no processo de alfabetização e de qual- quer tipo de aprendizagem estão sendo amplamente estudados pela possibilidade de resultados cada vez mais positivos [3]. O fascínio pelos jogos, normalmente causados por desafios e estratégias fazem com que esses sejam desejados por crianças, jovens e adultos [4]. Brincadeiras são dotados de normas e regras, o que incentiva as crianças a ficarem mais atentas, pacientes e consigam cumprir o que se determina, tanto no jogo como na convivência em grupo da sala de aula[5].

∗e-mail: [anderson@faculdadealfaumuarama.com.br](mailto:anderson@faculdadealfaumuarama.com.br)

Os documentos oficiais das políticas educacionais do estado de Mato Grosso e do Brasil, assim como as proposições de estudiosos da Educação Matemática, indicam os jogos como estratégias valiosas na construção de conceitos matemáticos. Kishimoto (2007) pontua que resolução de problema e jogo são elementos semelhantes, pois ambos se unem através do lúdico. Para ela, as situações de ensino devem ter caráter lúdico para desestruturar o aluno, proporcionando-lhe a construção de novos conhecimentos.

A relação entre jogos e resolução de problemas, conforme destaca Antunes (2006), evidencia vantagens no processo de criação e construção de conceitos por meio da discussão de temática entre os alunos e entre o professor e os alunos. Para ele, o jogo é um problema, porque, ao jogar, o indivíduo constrói conceitos, de forma lúdica, dinâmica, desafiadora e motivante.

Ao indagar as professores a respeito da relevância da formação continuada oferecida na escola, 79% responderam que os referidos encontros formativos oferecem contribuições para se trabalhar com jogos e 16% afirmaram que a formação não oferece contribuição para desenvolver trabalhos com jogos[6].

O jogo Educa Kids vem de encontro com essas dificuldades dos professors de encontrar esse material. O jogo vem para preencher essa laguna entre o mundo didatico comum oferecido pelas escolas e mundo virtual, que muitas vezes esta mais presente no dia dia das crianças, onde muitas vezes tem o contato com a tecnologia antes de participar de qualquer sala de aula.

.

1. **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Ao deixar claro que o começo e o fim da educação não é o homem adulto e sim a tendências inatas do indivíduo, e aponta para a necessidade de educar a criança conforme criança, Rousseau (1995) alerta que deveriam ser consideradas, sobretudo, as sua natureza infantil, ressaltando o brincar como atividade essencial nesse processo[7].

Em sala de aula, predomina o uso das cartilhas com preocupação na quantidade, independente da qualidade. O professor expõe, o aluno é o ouvinte e aprende. Pouco participa da construção da aprendizagem [8].

Os jogos educacionais baseiam-se no interesse que as crianças têm em brincar e jogar e, aproveitando-se disso, criam ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se em um recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento integral do aluno. Os jogos desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido. Podem ser jogados de forma individual ou coletiva, sempre com a presença do educador para estimular todo o processo, observar e avaliar o nível de desenvolvimento dos alunos, diagnosticando as dificuldades individuais, para produzir estímulos adequados a cada um[9].

A utilização de jogos em pesquisas neurociêntificas levou a criação de um jogo desenvolvido para ajudar os usuários na resolução mais rápida de problemas, o Lumosity, que melhora o desenvolvimento espacial, a memória e a concentração dos jogadores (SHUTE, VENTURA e KE, 2014).

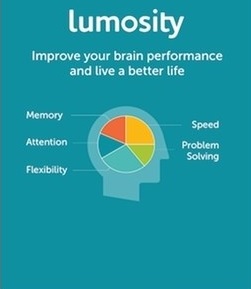
Mas jogos não produzidos por especialistas da neurociência poderiam obter resultados relevantes nas mesmas habilidades? O jogo Portal 2, jogo eletrônico desenvolvido pela Valve Corporation® caracterizado como jogo de ação e puzzles (quebra-cabeça) em primeira pessoa no qual o jogador abre portais dimensionais para resolver problemas impostos a ele pelo próprio jogo, juntamente com o jogo Lumosity foi material de uma pesquisa da Florida State University (Universidade do Estado da Florida, EUA) ao qual obteve informações que demostram que os usuários do jogo Portal 2 tiveram também resultados significativos comparados aos jogadores de Lumosity no desenvolvimento

espacial, memorial, resolução de problemas e concentração (SHUTE, VENTURA e KE, 2014).

Então seria possível a existência de jogos diferentes para desenvolver tais habilidades sendo produzidos especificamente para estas finalidades, ou se aproveitando de jogos já existentes para obter estes resultados[10].

Figura 2 : Jogo Portal 2 Figura3 : Projeto Lumosity





Para a maioria das pessoas o termo “jogos s´erios” soa como palavras de sentido contradit´orio. As duas palavras parecem mutuamente exclusivas. Uma quest˜ao que surge ´e, exatamente a respeito de que um jogo possa ser ao mesmo tempo algo s´erio. Para compreender o que s˜ao os jogos s´erios, uma simples explica¸c˜ao que alguns profissionais usam, ´e que“Jogos S´erios s˜ao jogos no qual educa¸c˜ao (de v´arias formas) ´e o alvo principal, em vez do entretenimento”(MICHAEL; CHEN, 2006)[11].

Com o avanço da tecnologia e o fácil acesso a dispositivos como computadores, celulares e *tablets* se torna viável a utilização de jo- gos educacionais digitais. Este fato pode unir a curiosidade e se tornar motivadores para o desafio[12].

1. **METODOLOGIA**

No desenvolvimento do jogo Educa Kids foram utilizados alguns materiais didaticos espefificos parao ensino primário ou educação primária com o foco em crianças de 04 a 08 anos que estariam no primeiro estagio de alfabetização.

O designer do jogo foi inspirado emu ma sala de aula, assim o aluno ja teria uma melhor noção do objetivo do jogo, as letras fonte usadas no jogo tem aparencia de bichinhos para atrair mais a atenção das crianças mas sem perder o objetivo de conhecer o alfabeto, os sons utilizados asemelham a uma professor fazendo um ditado para facil acimilação, e usando momes de animais para auxiliar no aprendizado.

A ferramenta escolhida para o desenvolvimento foi o *Construct 2*, ferramenta que possui facilidade no desenvolvimento e alta qualidade atuando como GUI (*Graphic User Interface*). Esta é fornecida pela empresa *Scirra Ltda* e é dispo- nibilizada em duas versões: uma comercial (paga) e uma gratuita, sendo a segunda a versão utilizada no desenvolvimento.

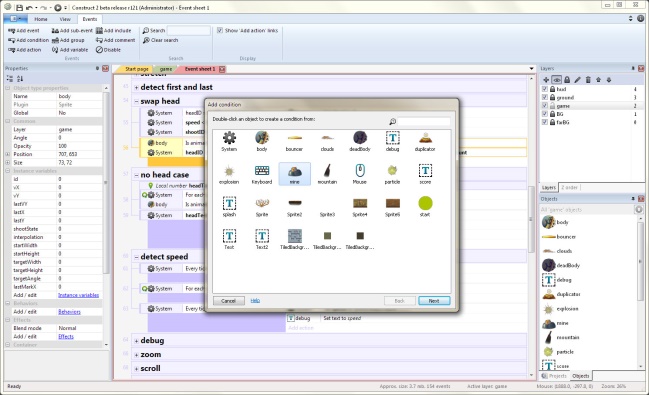


Figura 4: Imagem da Interface de Desenvolvimento do Construct 2

Fonte:https://static2.scirra.net/images/fresh/c2/gallery/fullsize/jpg/eventsheet-select-01.jpg

**O Construct 2** é um poderoso criador de jogos HTML5 inovador projetado especificamente para jogos em 2D. Construct 2 tem como foco a criação de jogos 2D, e vem com muitos recursos que a torna fácil, incluindo uma sistema físico que causa os itens no jogo serem governados pela lei da gravidade, como também bits gráficos e de som como os sprites, fundos e efeitos de som. A filosofia de Construct 2 é uma da simplicidade e de um ambiente visual intuitivo. Quando arrasta os seus sprites e os larga na sua posição do ecrã, outra parte do programa irá os fazer interagir com outros objetos de acordo com o tipo de objetivo.

Com uma interface Ribbon rápida e fácil de entender, você tem acesso claro a um amplo conjunto de ferramentas que facilita muito desenvolvimento de jogos.

O Editor de Layout fornece uma interface visual do tipo "o que você vê, é o que você obtém" para projetar seus níveis. Você pode arrastar, girar e redimensionar objetos, visualizar os efeitos aplicados e alterar rapidamente suas configurações ao seu gosto na Barra de Propriedades. Objetos podem ser organizados em camadas separadas para melhor organização, permitindo efeitos avançados de paralaxe e mistura. Há também um editor de imagens embutido para fazer edições rápidas nos gráficos do seu objeto.

Faça o seu jogo fazer o que ele precisa fazer de forma visual e humana com o poderoso sistema de eventos. Os eventos são criados selecionando possíveis condições e ações de uma lista organizada. A lista de resultados de eventos, ou Folha de Eventos.

O Construct 2 ajuda você a aprender como pensar de uma maneira lógica e a entender os conceitos reais de programação, Cada folha de evento tem uma lista de eventos, que contêm instruções condicionais ou gatilhos. Uma vez que estes sejam cumpridos, ações ou funções podem ser realizadas. Os grupos podem ser usados ​​para ativar / desativar vários eventos de uma só vez e para organização em grandes projetos. A lógica avançada de eventos, como blocos OR, subeventos, variáveis ​​locais e funções recursivas, permite que sistemas sofisticados sejam programados,

No Construct 2 você pode visualizar seus jogos instantaneamente a qualquer momento. Não há necessidade de esperar pela compilação ou outros processos demorados. Ao apertar um botão, você começa a jogar seu jogo em uma janela do navegador pronta para ser testada.

Isso permite uma rápida criação de protótipos e desenvolvimento iterativo que permite testes durante todo o processo de criação, facilitando muito a detecção e correção de problemas. Desta forma, a criação de jogos torna-se muito mais intuitiva.

Publique seus jogos em uma ampla seleção de plataformas com um único projeto. Não há necessidade de manter várias bases de código. Ao usar o mecanismo baseado em HTML5 do Construct 2, você pode exportar para a maioria das principais plataformas.

Acesse facilmente a Web publicando em seu próprio site, na Chrome Web Store, no Facebook, no Kongregate, no NewGrounds, no Firefox Marketplace ou use nossa Scirra Arcade para compartilhar suas criações. Exporte seu jogo para aplicativos de PC de mesa, Mac e Linux usando o wrapper do Node-Webkit. Além disso, publique no Windows 8 Store ou como um aplicativo nativo do Windows Phone 8.

Você também pode alcançar as populares lojas de aplicativos iOS e Android usando wrappers com suporte integrado.

O *Construct 2* também pode gerar pacotes *APK* (*Android Pac- kage*) para instalação em *Tablets* e *Smartphones* com Sistema An- droid.

Com amplo suporte a plataformas, você pode ter certeza de que os jogadores terão acesso ao seu jogo, não importa onde estejam.

Fonte: https://www.scirra.com/construct2

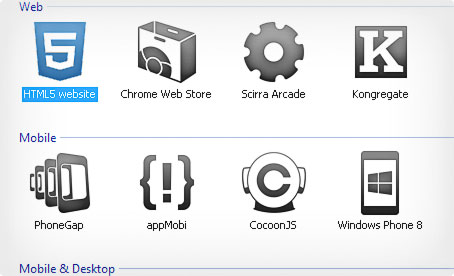


Figura 5:Imagem de exportação de Projetos Construct 2

**DESENVOLVIMENTO E ESTRUTURA DO JOGO**

No desenvolvimento do jogo Educa Kids foram utilizados alguns materiais didaticos espefificos parao ensino primário ou educação primária com o foco em crianças de 04 a 08 anos que estariam no primeiro estagio de alfabetização.

O designer do jogo foi inspirado emu ma sala de aula, assim o aluno ja teria uma melhor noção do objetivo do jogo, as letras fonte usadas no jogo tem aparencia de bichinhos para atrair mais a atenção das crianças mas sem perder o objetivo de conhecer o alfabeto, os sons utilizados asemelham a uma professor fazendo um ditado para facil acimilação, e usando momes de animais para auxiliar no aprendizado.





Figura 1: Educa Kids – Menu Principal

No menu principal do jogo Educa Kids se encontra quarto opções sendo elas: Alfabeto, Calculos, Jogo da Bexiga, Jogo da Recompensa.

No menu existe uma pontuação, esses pontos corresponte a pontuação Total.



Figura 6: Educa Kids – Alfabeto fase 1

Nessa fase ao iniciar o jogo apresenta três letras a do parte superior representa a pergunta e as duas abaixo representa as alternativas, é realizado um sorteio aleatorio das letras das alternativas, entre as letras se encontro todo o alfabeto de A a Z.

No quanto superior direito encontra-se a pontuação desta fase.

Após o sorteios das alternative o jogo escolhe uma das alternativas para usar como pergunta. Nessa primeira fase o jogo deixa visivel a letra da pergunta e executa um audio com a pronuncia da letra e um exemplo para auxiliar a aprendizagem. Deixando duas opções de escolha para o aluno, ao clicar na alternative correta o jogo apresenta uma imagem de joinha e acresenta um ponto ao placar e executa um novo sorteio até a pontuação 10, após isso chama automaticamente a proxima fase, no caso da escolha da letra incorreta o jogo apresenta uma imagem de um dislike e executa um curto audio com som de erro.

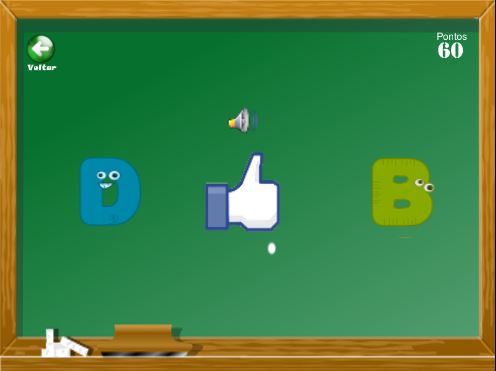


Figura 7: Educa Kids – Alfabeto fase 2

Na fase dois a unica mudança vem na alternative da pergunta, ao iniciar a segunda fase o jogo deixa oculta a letra da pergunta executando apenas o audio com a pronuncia da letra, e só volta a apresentar a letra após a escolha da letra correta.

Figura 8: Educa Kids – Menu Calculos

Ao escolher Calculos no menu principal ojogo apresenta essa tela com as opções das quarto operações matematicas, ao clicar emu ma ela chama a tela correspondente a escolha.

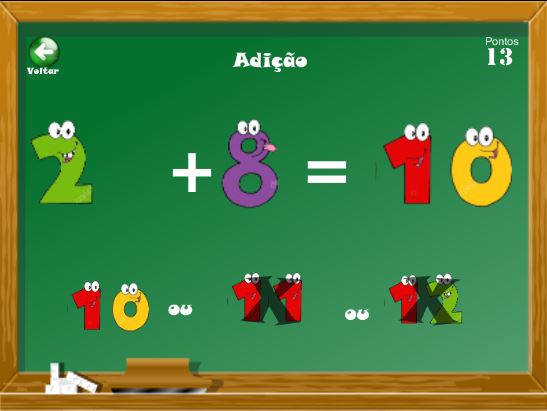
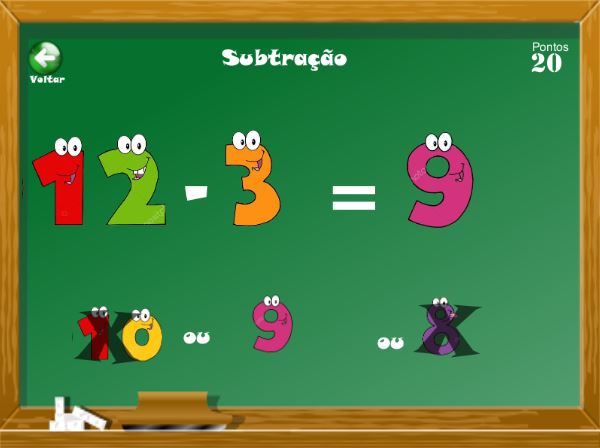


Figura 8: Educa Kids – Menu Calculos – Adição

Ao escolher a opção adição no menu Calculos ira aparecer essa tela, o jogo apresenta uma operação de adição e espera que o aluno escolha uma das três alternativas abaixo, ao escolher a alternative errada é apresentado um X sobre a alternative, ao clicar na alternativa correta o jogo executa um audio com som referente ao acerto, coloca a alternative correta no resultado da equação e adiciona mais um ponto ao placar da fase, e de dez em dez acertos o jogo acresenta uma maior dificuldade.



.

Figura 9: Educa Kids – Menu Calculos – Subtração

Ao escolher a opção subtração no menu Calculos ira aparecer essa tela, o jogo apresenta uma operação de subtração e espera que o aluno escolha uma das três alternativas abaixo, ao escolher a alternative errada é apresentado um X sobre a alternative, ao clicar na alternativa correta o jogo executa um audio com som referente ao acerto, coloca a alternative correta no resultado da equação e adiciona mais um ponto ao placar da fase, e de dez em dez acertos o jogo acresenta uma maior dificuldade

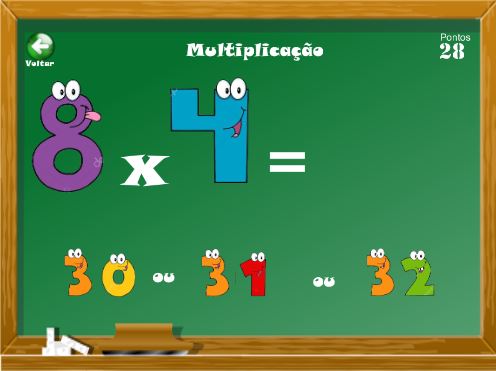


Figura 10: Educa Kids – Menu Calculos – Multiplicação

Ao escolher a opção subtração no menu Calculos ira aparecer essa tela, o jogo apresenta uma operação de multiplicação e espera que o aluno escolha uma das três alternativas abaixo, ao escolher a alternative errada é apresentado um X sobre a alternative, ao clicar na alternativa correta o jogo executa um audio com som referente ao acerto, coloca a alternative correta no resultado da equação e adiciona mais um ponto ao placar da fase.

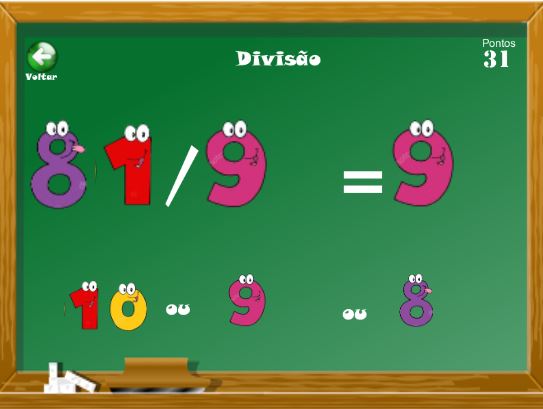


Figura 11: Educa Kids – Menu Calculos – Divisão

Ao escolher a opção subtração no menu Calculos ira aparecer essa tela, o jogo apresenta uma operação de divisão e espera que o aluno escolha uma das três alternativas abaixo, ao escolher a alternative errada é apresentado um X sobre a alternative, ao clicar na alternativa correta o jogo executa um audio com som referente ao acerto, coloca a alternative correta no resultado da equação e adiciona mais um ponto ao placar da fase.

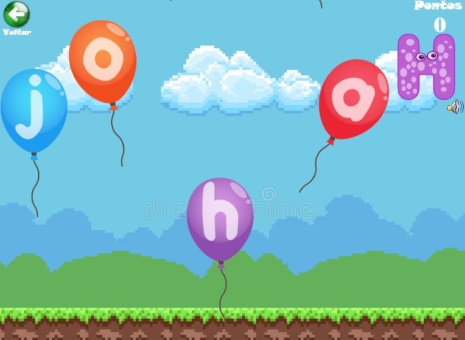


Figura 12: Educa Kids – Jogo da Bexiga

Ao escolher o jogo da bexiga o jogo ira iniciar com uma letra no quanto superior direito e sera executado um audio com o som da pronuncia da letra sorteada , e automaticamente o jogo criara varias bexigas aleatorias na parte superior do jogo e entre elas estara a correspondente a sorteada, e com o efeito de gravidate as bexigas cairam lentamente, ao clicar na bexiga com a letra correspondente a letra sorteada ela irar estourar, acresentar um ponto na pontuação e executara um som semelhante ao estouro de uma bexiga, em caso de escolha incorreta a bexiga vai estourar e executar um som representando o erro

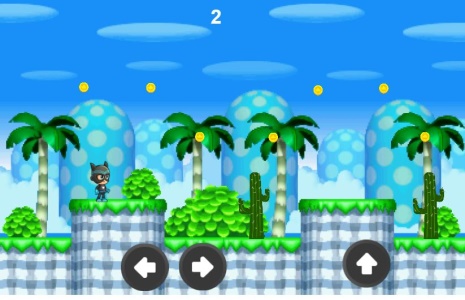


Figura 12: Educa Kids – Jogo da Reponsença Fase 1

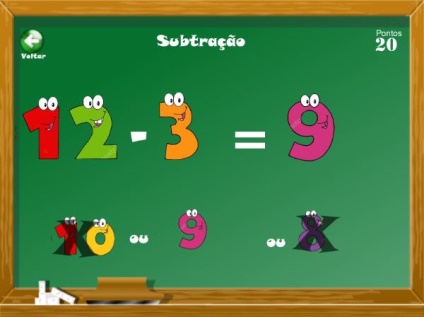
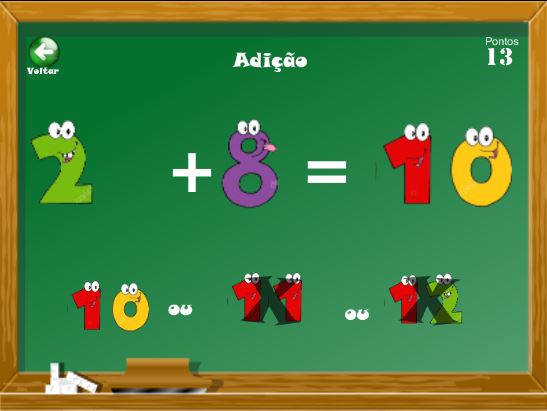


Figura 5: Tela do Início de Fase onde é explicada a missão

correspondem ou não fazem parte da missão, sendo que cada item coletado incorretamente leva o personagem a perder uma vida. Para sinalizar erros e acertos o jogo faz o uso de multimídia como áudio e efeitos visuais.

No canto superior da tela são mostrados a pontuação e uma re- lação com os itens a serem coletados em cores opacas. Ao coletar o item correto o caracter que o simboliza fica colorido e um áudio simbolizando o acerto pode ser ouvido. Se o objeto coletado for um distrator, outro som representando perda pode ser ouvido e um efeito na tela demonstra o erro. Três corações que simbolizam a quantidade de vida que o personagem possui também são mostra- dos nesta. Perdendo as três o herói morre e uma tela para reiniciar a fase ou sair do jogo é mostrada. A Figura 6 mostra a tela de uma das fases do jogo.

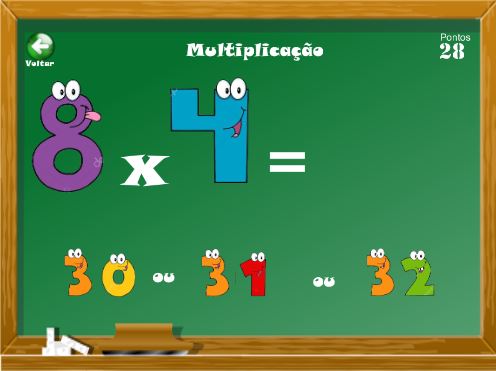
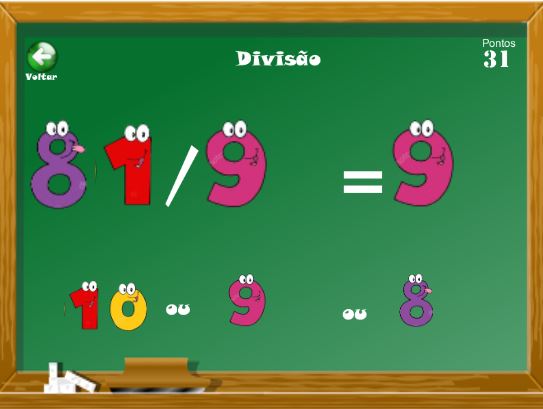


Figura 6: Imagem de uma fase do Primeiro Mundo do Jogo

Ao finalizar a coleta de itens um portal irá se abrir permitindo que Brad possa acessar a próxima fase ou sair do jogo, podendo continuar posteriormente de onde parou.

Para mover o personagem na tela é necessário o uso do mouse ou toque, caso o dispositivo seja um *tablet* ou *smartphone*. O jo- gador deve segurar Brad e mover o cursor com o toque ou ponteiro do mouse, um ícone aparecerá e será possível direcionar Brad para uma parte da tela como demonstra a Figura 7, assim como no jogo *Angry Birds* [14], porém o jogador pode dar vários toques no pás- saro até que ele colete os itens ou acabe com suas vidas.

A primeira fase do primeiro mundo funciona como uma demons- tração tutorial do jogo, para ensinar o jogador os movimentos bási- cos e como coletar os itens necessários para progredir. Os mundos são representados por locais e possuem objetivos, como mostra a Tabela 1.

No primeiro Mundo as fases combinam objetivos como coletar vogais, consoantes ou números, no segundo Mundo o objetivo é co- letar os resultados de operações mostradas, como soma e subtração

Figura 7: Exemplo de movimento com toque e ícone mostrando a direção em que Brad será lançado

Tabela 1: Relação de Mundo e seus Objetivos

Coletar letras e números

Floresta

Objetivo

Mundo

Deserto Coletar números resultados de operações

Inverno na Neve

Montar palavras segundo ilustrações mos- tradas

simples. No último mundo são mostradas imagens de animais onde o jogador deve coletar as letras que foram o seu nome. A Figura 8 mostra a tela de seleção de mundos e fases. Um *checkpoint*, ou por- tal, pode ser utilizado para permitir ao jogador continuar jogando de onde parou se decidir sair do jogo ou revisitar uma fase que já foi jogada se assim desejar, podendo refazer a tarefa e aprender mais sobre aquela lição.

Figura 8: Tela de Seleção de Mundos e Fases

*BradBird* será distribuído gratuitamente para a Plataforma *An- droid*, pelo *Google Play* e disponibilizado em um site para que os interessados possam acessá-lo pelo navegador *web* sem a necessi- dade de instalações em qualquer dispositivo.

1. **RESULTADOS OBTIDOS**

O jogo foi aplicado em 10 crianças com idades entre 6 e 7 anos do Primeiro Ano do Ensino Fundamental de uma Escola Particular da cidade de Umuarama, no Paraná. A aplicação foi acompanhada por um dos desenvolvedores e a professora responsável pela turma.

A plataforma escolhida para a aplicação foi um *Tablet* modelo *Samsung Galaxy Tab 2*, com tela de 7 polegadas. O jogo foi previ- amente instalado e testado para evitar erros durante a ação.

Antes da aplicação o desenvolvedor explicou brevemente o jogo e seus objetivos. O acompanhamento por parte da professora foi importante, pois ela pôde informar se os alunos sentiram facilidade em compreender as missões, e se esta conseguiu ver diferença no aprendizado se comparado aos livros e apostilas utilizados.

Analisando o momento da aplicação pôde-se notar que as crian- ças que possuíam mais dificuldade também apresentaram esta nas primeiras fases do jogo. Quando o jogo foi reaplicado, reiniciando da primeira fase, notou-se uma melhora nos acertos e no aprendi- zado.

1. **CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS**

O uso da tecnologia *touch* foi interessante, pois os alunos desta idade já estão acostumados com essa plataforma. Esta, aliada a forma como foram passadas as missões demonstram que os jogos educacionais digitais podem contribuir com a alfabetização.

Em alguns casos os alunos mostraram dificuldade em se acos- tumar com a jogabilidade, apesar do controle ser simples (somente pinçar e arrastar o personagem) o jogo não possui botões de con- trole como em outros que estão acostumados, após um tempo na fase de testes do jogo conseguiram se acostumar.

Algumas fases se mostraram difíceis para alunos desta idade e devem ser modificadas. Em uma delas o objetivo era coletar as le- tras conforme a ordem alfabética, foi alertado pela professora que acompanhou a aplicação que, embora as crianças conheçam as vo- gais e consoantes este exercício seria difícil para alunos do primeiro ano, talvez devesse ser aplicado a alunos de anos posteriores.

Como trabalhos futuros no jogo também aponta se a melhoria da dificuldade conforme o jogador for avançando nas fases e in- serção de novos mundos e lições, a troca de letras das fases, para que os jogadores possam jogar novamente sem saber as respostas, operação que irá ajudar na avaliação da aplicação e aumentando o desafio, além do lançamento de uma versão para alunos do Ensino Fundamental II.

O jogo também deverá ser aplicada em mais alunos de escolas diferentes, para que possa confirmar a eficácia do jogo.

Apesar dos fatos citados anteriormente, o jogo mostrou-se di- vertido, sendo que os alunos passaram alguns minutos jogando e solicitaram a professora que pudessem jogar por mais tempo, com- provando o fator diversão.

Como forma de estudo, os desenvolvedores adquiriram conheci- mentos e aprendizado com a ferramenta *Construct 2*, que mostrou ser uma opção satisfatória para o desenvolvimento de jogos 2d.

**REFERÊNCIAS**

[1]Janaina Maudonnet A alfabetização na educação infantil 2015.

[2]Ding Yih An , Cesar Dick S. , Danton M. G. Ribeiro , Perla B. R. Rocha , Caio M. , Vanessa B. Nunes , R. Fávero. Digita - um Jogo Educativo de Apoio ao Processo de Alfabetização Infantil. Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes)2013.

[3]P. F. Calegari, S. Quirino, L. Frigo, and E. Pozzebon. Jogo compu- tacional 3d no ensino de física. Art & Design Track do XII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, SBGames, São Paulo, 2013.

[4]F. Moita, A. Luciano, A. Costa, and W. Barboza. Angry birds como contexto digital educativo para ensino e aprendizagem de conceitos matemáticos: relato de um projeto. *SBC–Proceedings of SBGames*, 2013.

[5]MAÍZA IRIDÃ B. D. AGUAYO. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS A ALFABETIZAÇÃO DOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL. UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ 2013.

[6]Marilaine de Castro Pereira Marques, Clailton Lira Perin, Edinalva dos Santos.CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS MATEMÁTICOS NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DA 2ª FASE DO 1º CICLO DA ESCOLA ESTADUAL 19 DE MAIO DE ALTA FLORESTA-MT 2012

[7]Gerson P. Silva. A Educação Infantil na Contemporaneidade. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 02, Vol. 01. pp 527-539, Abril de 2017. ISSN:2448-0959.

[8]A. L. V. Alves. Os jogos educacionais na alfabetização: ultrapassando dificuldades no ensino fundamental i. *Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Especialização em Midias na Educação.*

[9] Fábio J. Parreira, Sidnei R. Silveira, Angélica A. Skalee, Carina F. Zortea, Silvana Kliszcz, Adriana S. de Souza. Desenvolvimento de Jogos Educacionais Digitais: algumas experiências do Grupo de Pesquisa IATE/UFSM – Inteligência Artificial e Tecnologia Educacional 2016.

[10]A. F. R. Bardella. Jogos eletrônicos para o ensino de química: algumas possibilidades. *Universidade de Brasília, Instituto de Química, 2015.*, 2015.

[11] Autor: Gustavo Pereira de Cuba. Jogos s´erios: tecnologia de jogos por computador aplicada ao ensino e aprendizagem. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIAS – UFG 2009.

[12] M. Basso, S. Kliszcz, F. J. Parreira, and S. R. Silveira. Desenvol- vimento de um jogo educacional digital para auxílio à alfabetização utilizando redes neurais. *UFSM: Frederico Westphalen*, 2015.