

RESUMO

Este trabalho visa apresentar a prototipação de um software de aprendizado infantil através de leitura, interpretação, desenvolvimento da linguagem oral, estímulo da imaginação, incentivo criativo, aumento do vocabulário e promoção do conhecimento de sentimentos e emoções.

A intenção da aplicação é ter como base o sistema de recompensa, as crianças se sentem mais incentivadas e recompensadas a ler quando podem interagir e se divertir durante a leitura.

No sistema, poderão ser cadastradas crianças desde que estejam supervisionadas e autorizadas por seus responsáveis conforme previsto nos termos de uso da aplicação.

O cliente potencial do projeto são crianças no início da segunda infância em fase de alfabetização, nas quais se incluem também crianças diagnosticadas com deficiência visual e daltonismo, uma vez que há opção de ouvir os livros e editar cores.

Dentre os ambientes da plataforma haverá seleção para que livros estejam organizados por nível de escolaridade necessário para quantidade de ilustrações, quantidade de texto, tipo de texto e interpretação.

A plataforma funcionará com uma estrutura simples e de fácil entendimento, com perfil para criança (administrado e supervisionado pelo responsável); o usuário poderá ter acesso a parte interna da plataforma após a exibição de todas as regras para o uso da plataforma e do conteúdo exposto nela e assim tudo ocorra de forma séria e transparente.

O software conterá uma área de busca para que seus usuários encontrem os livros disponíveis, opção de alteração de temas (cores) para acessibilidade, opção de alteração de idiomas para bom uso e possibilidade da aprendizagem de novos Idiomas, ambiente que proporciona postagem e visualização de destaques para que desde cedo a leitura seja vista de forma positiva entre amigos assim gerando a troca de momentos e avanços, um networking infantil. Sob a supervisão dos pais como em todos outros ambientes da plataforma.

Palavra-chave: leitura, aprendizagem, infantil, incentivo, recompensa