

Desenvolvimento de um aplicativo no Construct II para auxílio no processo de alfabetização.

André Luis Martins Azevedo (Autor), Grazielle Costa Santos (Orientador), Debora Maria Abrantes Costa (Orientador), Zulma Soares de Oliveira (Co-Autor), André Alves de Oliveira (Co-Autor), Anderson Geraldo Moreira Vieira (Co-Autor)

Instituição de Ensino - Faculdade Cenecista de Sete Lagoas

Palavras Chaves:

Resumo:

A implementação de novas tecnologias de informação e comunicação em práticas pedagógicas em salas de aula auxilia positivamente no processo de ensino/aprendizagem. O uso dessas tecnologias aproxima os alunos dos professores e da matéria, fazendo com que eles se tornem mais ativos no processo de aprendizagem. Entre essas tecnologias, pode-se citar os aplicativos, que são softwares capazes de ajudar o usuário a desempenhar uma tarefa específica, em geral ligada a processamento de dados. O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma aplicação capaz de auxiliar na alfabetização de crianças entre 5 e 10 anos. Este aplicativo é um jogo, denominado “BIG, o robô separador de letras”, cuja função é separar letras em suas respectivas máquinas e pontuar o aluno em determinado contador de tempo. Ao finalizar o alfabeto, ele consegue a pontuação total do jogo. O usuário tem 120 segundos para executar a tarefa e o aplicativo finaliza pontuando até aquele momento. O jogo de interação e aprendizagem multiplataforma foi construído a partir do Construct 2 e programas auxiliares como Corel Draw 6 e FLV Studio para desenvolvimento de software com base nos conceitos de gameificação. Para o desenvolvimento do aplicativo, também foram consideradas questões importantes como usabilidade e interação do aluno com a aplicação. Este foi padronizado de acordo as necessidades e atividades diárias de alunos, tendo como premissa a construção de valores morais, desenvolvimento intelectual e diversão no aprendizado. Além disso, o aplicativo foi testado pelo grupo e foi elaborado um tutorial de utilização que está disponível para ser aplicado nas instituições. Dessa forma, o aplicativo do jogo foi desenvolvido, está disponível para utilização em sala de aula e começou a ser implementado no colégio Cenecista Marcio Paulino e na APAE, ambos na cidade de Sete Lagoas.

Publicado em:

- Evento: Encontro de Saberes 2015
- Área: CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
- Subárea: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO