



Ms. Margareth Uzai siqueira Ferraz  
Dr. Esequiel Rodrigues Oliveira

### **JOGO DE ALFABETIZAÇÃO: BUSCA PALAVRAS**

O PE teve por base as atividades pedagógicas realizadas com jogos analógicos em uma turma de alunos do terceiro ano do ensino fundamental, com características significativas de dificuldades de aprendizagem. A premissa deste produto é transposição do jogo Pares suspeitos para a versão digital. O jogo digital de alfabetização Busca palavras vem auxiliar na alfabetização de crianças com e sem dificuldades de aprendizagem, principalmente daquelas que ainda não conseguem fazer a discriminação fonêmica entre fonemas das consoantes surdas e sonoras. Partindo desse princípio, optei pela construção de um jogo digital com palavras de uso de consoantes surdas e sonoras em que as crianças pudessem ouvir\_cada palavra e perceber a diferença de som, de fonemas, em sílabas de palavras\_

Para o desenvolvimento do produto educacional, foram combinadas duas plataformas: o Google Site, que oferece o suporte necessário para a publicação sistematizada e categorizada de conteúdo e o Jclie, plataforma gratuita, sem custo de licença que não exige conhecimento de programação. Assim, professores poderão construir e compartilhar seus projetos educacionais.

A plataforma Google Sites, por utilizar estratégias de modelos predefinidos, permite a instrumentalização, a construção e o compartilhamento, personalizando objetos educacionais, além de oferecer uma gama de recursos como inclusão de vídeos, imagens, texto, todos passíveis de modificação e republicação em tempo real. A plataforma é simples de usar, permite ao professor, mesmo com pouca experiência, publicar e editar seus conteúdos. Tem interoperabilidade garantida e funciona em diferentes *web browsers*. Esses aspectos possibilitam criar um ecossistema retroalimentado pela necessidade de melhoria e atualização das atividades *gamificadas* com base na observação e avaliação realizada pelos docentes.

**Palavras chave:** Educação e inclusão. Tecnologias digitais. Jogos. Alfabetização.