

SISTEMA WEB PARA AUXÍLIO NA APRENDIZAGEM DE LEITURA DE CRIANÇAS COM DISLEXIA ATRAVÉS DE ATIVIDADES EM FORMATO DE JOGO

Nicole da Silva Carvalho¹; Elvio Gilberto da Silva¹; Juliana Vechetti Mantovani Cavalante³.

¹Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas – Universidade do Sagrado Coração
nicolecarvalho.ti@hotmail.com; egilberto@uol.com.br

²Centro de Ciências da Saúde – Universidade do Sagrado Coração
tojulianamantovani@gmail.com

Tipo de Pesquisa: Iniciação Científica com bolsa - PIBIC

Agência de fomento: FAAP/USC

Área do conhecimento: Exatas – Ciência da Computação/Terapia Ocupacional

A tecnologia da informação está cada vez mais presente na sociedade. Hodiernamente, uma diretriz deste ramo que cresce exponencialmente é o desenvolvimento de sistemas web, os quais conseguem suprir variadas necessidades das pessoas. No entanto, este advento ainda é pouco explorado na Terapia Ocupacional. Esta pesquisa possui como objetivo a criação de um protótipo de Sistema *web* que auxilie na aprendizagem de leitura de crianças com dislexia através de atividades tratadas como jogo, após aprofundada revisão teórica. Além dos métodos para refinamento bibliográfico utilizando a busca de obras com as palavras-chave: dislexia, aprendizagem de leitura, Sistema *web*, crianças, terapia ocupacional; é válido destacar também o estudo sistemático da Engenharia de software. Como resultados parciais, através do levantamento bibliográfico e busca de trabalhos correlatos, foi comprovado a escassez de tecnologias específicas na internet para crianças com dislexia durante o momento de aquisição da leitura. A partir disto, a estruturação do protótipo foi iniciada utilizando a Linguagem de Modelagem UML para construção do Diagramas de Casos de Uso e de Atividades. Nesse seguimento, tecnologias imprescindíveis para o desenvolvimento web estão sendo exploradas em busca de atingir uma performance eficaz no protótipo idealizado. Contudo, para etapas futuras, pretende-se modelar o banco de dados e mais adiante compor as atividades em formato de jogo, ícones e telas do sistema, além de iniciar a implementação e posterior realização de testes para propor melhorias.

Palavras-chave: Sistema Web. Terapia Ocupacional. Dislexia. Aprendizagem de leitura. Jogo Educacional.