

## Apps4Society Educação: Construindo Aplicativos para apoiar a Alfabetização

Kewyn Akshlley Phillipe da Silva<sup>1</sup>, Ana Paula de Lima Borges Silva<sup>1</sup>, Lindalva Barbosa Gomes<sup>1</sup>, Ayla Debora Dantas de Souza Rebouças<sup>2</sup>, Carlos Eduardo Silveira Dias<sup>3</sup>

O projeto Apps4Society foi criado com o intuito de criar aplicativos que contribuam com a sociedade, tendo como foco inicial as regiões do Litoral Norte da Paraíba e o Geoparque Cariri Paraibano. O projeto visa desenvolver ações em duas áreas principais: turismo e educação. Como se pode perceber, o uso da tecnologia para apoiar a educação vem sendo cada vez mais destacado, inclusive o uso de aplicativos para dispositivos móveis. Considerando esse aspecto e observando o sério problema do analfabetismo em nossa sociedade, uma das frentes de ação deste projeto visa desenvolver aplicativos para apoiar a alfabetização. Um dos instrumentos para apoiar a alfabetização criado no projeto Apps4Society foi o aplicativo **Literarum**. Por meio deste aplicativo o usuário pode selecionar entre vários temas (ou contextos), como frutas, profissões, dentre outros. Para cada contexto são apresentados desafios de associação de palavras às imagens que lhes representam. A aplicação disponibiliza como recurso o uso de áudio para que a pessoa que está aprendendo possa ouvir a palavra do desafio caso não consiga ainda ler a palavra. O processo utilizado para o desenvolvimento deste aplicativo se iniciou pela pesquisa de aplicativos já criados. Posteriormente, foram levantados os requisitos do aplicativo e também foi feita a sua prototipagem para proporcionar uma noção mais clara de como ficaria o visual do aplicativo. Após a conclusão do primeiro protótipo, foram feitos vários testes e ajustes antes que este possa ser utilizado pelo público-alvo a que se destina. Percebe-se que algumas novas funcionalidades precisam ser adicionadas e que o aplicativo necessita de melhorias em seu design gráfico para proporcionar uma melhor experiência ao usuário final. Um outro aplicativo que foi desenvolvido foi o **AppAlpha**. Ao utilizá-lo, o usuário tem 5 desafios a resolver. Em cada desafio lhe é apresentada uma imagem e ele tem que escolher a letra que está faltando na palavra que representa a imagem apresentada. Ao concluir o último desafio, o usuário pode ver sua pontuação. Para a criação do aplicativo AppAlpha foram estudadas técnicas de alfabetização, aplicativos já existentes e as tecnologias necessárias para o desenvolvimento. Dentre estas tecnologias, optou-se pelo Android Studio por seu suporte a implementações mais complexas. O aplicativo ainda está em desenvolvimento, mas como o aplicativo tem uma proposta simples, espera-se que até o fim do ano ele esteja disponível e possa ajudar os professores das escolas da região do Litoral Norte da Paraíba na tarefa de alfabetizar o seu alunado. Um outro aplicativo criado pelo projeto Apps4Society é o **alfabetec**, que tem como principal objetivo auxiliar crianças e adultos no processo de alfabetização na associação entre imagens e palavras. O aplicativo é composto por modos de jogo, onde cada um corresponde a um estilo de exercício ou jogo com níveis diferentes de dificuldade. No aplicativo estão sendo exploradas mídias como:

1. Kewyn Akshlley Phillipe da Silva, aluno do curso de Sistemas de Informação, bolsista, kewyn.akshlley@dce.ufpb.br;

1. Ana Paula de Lima Borges Silva, aluna do curso de Sistemas de Informação, voluntária, ana.paula@dce.ufpb.br;

1. Lindalva Barbosa Gomes, aluna do curso de Licenciatura em Ciência da Computação, voluntária, lindalva.barbosa@dce.ufpb.br;

2. Ayla Debora Dantas de Souza Rebouças, orientadora, CCAE, ayla@dce.ufpb.br;

3. Carlos Eduardo Silveira Dias Junior, coordenador adjunto, CCAE, hacks@dce.ufpb.br

## Área Temática: Tecnologia e Produção

imagens, textos, vídeos e áudios. O aplicativo irá conter temas pré-definidos e o usuário poderá selecionar temas e fazer exercícios com imagens correspondentes a palavras relacionadas ao tema. O aplicativo alfabetec está sendo desenvolvido através da plataforma App Inventor, que é uma ferramenta gratuita para o desenvolvimento de aplicativos para a plataforma Android. Como trabalhos futuros planeja-se aprimorar os aplicativos desenvolvidos e avaliá-los junto a professores e estudantes em processo de alfabetização.

Palavras-chave: Alfabetização. Aplicativos. Educação. Jogos. Tecnologia.

1. Kewyn Akshlley Phillipe da Silva, aluno do curso de Sistemas de Informação, bolsista, kewyn.akshlley@dce.ufpb.br;

1. Ana Paula de Lima Borges Silva, aluna do curso de Sistemas de Informação, voluntária, ana.paula@dce.ufpb.br;

1. Lindalva Barbosa Gomes, aluna do curso de Licenciatura em Ciência da Computação, voluntária, lindalva.barbosa@dce.ufpb.br;

2. Ayla Debora Dantas de Souza Rebouças, orientadora, CCAE, ayla@dce.ufpb.br;

3. Carlos Eduardo Silveira Dias Junior, coordenador adjunto, CCAE, hacks@dce.ufpb.br