



DESIGN DE INTERAÇÃO: os contributos da gamificação como incentivo à leitura dos disléxicos

Iraselma Costa Reis¹;
Cássia Cordeiro Furtado²;

resumo:

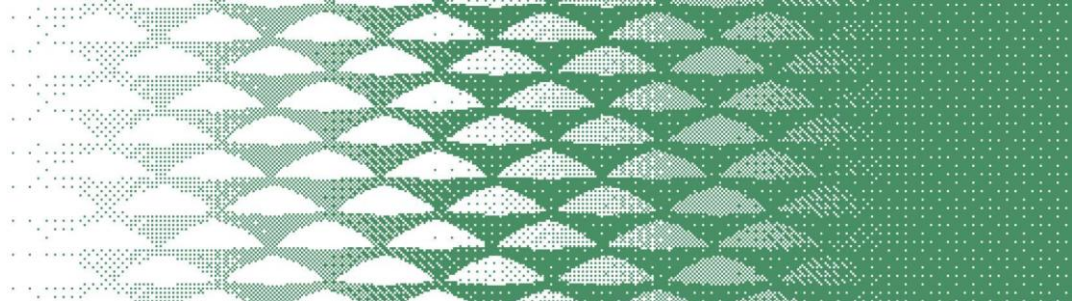
O estudo inserido dentro da temática design de interação, busca abordar a contribuição da gamificação como incentivo a leitura para os disléxicos. O Design de interação, de acordo com Morin (2003), apresenta panoramas que, viabilizam a construção de suportes que contribuem para o desenvolvimento do indivíduo em superar as dificuldades impostas pela sociedade. Levando em conta esse pensamento, o Design de Interação surge como um campo de estudo com horizontes que vão além da utilidade e eficiência de um produto, mas que, reflete e considera a amplitude da relação entre produtos e usuários, com foco não apenas na solução de problemas, mais também na intermediação entre pessoas. No cenário de massificação dos recursos tecnológicos, as tecnologias aplicadas para o desenvolvimento cognitivo, têm contribuído de forma significativa para o desenvolvimento do que hoje é chamado de sociedade do conhecimento. Nesse enfoque, emerge o interesse pela inclusão de indivíduos com dificuldades cognitivas, em especial a dislexia. A dislexia afeta o interesse pela leitura num contínuo que se estende do sintoma leve ao severo. Sendo assim, de forma mais resumida, é uma situação na qual o indivíduo é incapaz de ler com a mesma facilidade que os outros. Diante desse contexto, o uso de suportes digitais gamificados, cria novas perspectivas para estimular o desenvolvimento das habilidades cognitivas do leitor, uma vez que, a gamificação é compreendida como uma estratégia de aprendizagem e leitura (CAILLOIS, 2017). De acordo, com Kapp, Blair e Mesch (2014), a gamificação consiste na aplicação de mecânicas, estética e pensamento de games para envolver e motivar pessoas, promover aprendizagem e resolver problemas. Assim, a gamificação considera dois aspectos centrais: o uso de elementos de jogo e o propósito do uso de gamificação em contribuir para o engajamento e a motivação dos disléxicos no processo de aprendizagem da leitura. A inclusão de componentes de jogos em cenários de não jogo, apresenta-se como uma metodologia que, pode ser efetiva no processo de aprendizagem de leitura em indivíduos com dislexia (ALEXIOU; SCHIPPERS, 2018). A partir dessa contextualização, questiona-se: como o design de interação, empregado em suportes digitais gamificados, poderá contribuir para a leitura do usuário disléxico? Assim, tem-se como objetivo geral analisar como o design de interação, empregado em suportes digitais gamificados, poderá contribuir para a leitura dos usuários disléxicos. Para alcançar tal objetivo, pretende-se: identificar a aplicabilidade dos princípios de gamificação em suportes digitais de leitura para usuário disléxico; verificar a percepção do usuário disléxico na utilização de suportes digitais de leitura, apoiados pela gamificação; mapear os elementos do design de interação que facilitam o processo de apropriação da leitura em usuário disléxico. A pesquisa possui uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo-exploratória, classificada como estudo de caso, que conforme Marconi e Lakatos (2011, p. 274) permite um estudo mais profundo sobre um determinado grupo ou caso. Para maior delimitação do problema, será realizada a Revisão Sistemática da Literatura. Pretende-se que este trabalho aponte para as contribuições da gamificação implementadas nos suportes de leitura para os disléxicos, procurando colaborar para o avanço das pesquisas na área.

¹ <http://lattes.cnpq.br/6227591813392682>

² <http://lattes.cnpq.br/0332630687796918>



**JOP'21
DESIGN**
II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



palavras-chave: Usuário disléxico; Leitura; Suportes digitais; Gamificação.

Referências:

ALEXIOU, A.; SCHIPPERS, M. Digital game elements, user experience and learning: A conceptual framework. **Educ. Inf. Technol.**, ano 23, p. 2545–2567, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9730-6>. Acesso em: 4 jun. 2021.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

KAPP, K.; BLAIR, L.; MESCH, R. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. Hoboken: John Wiley e sons, 2014.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. São Paulo: Atlas, 2011.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2003.

Espaço reservado para organização do congresso.