

# DislexFun Premium

Fichas Técnicas dos Jogos Educativos

---

Documento completo com a ficha técnica pedagógica de cada um dos 15 jogos da plataforma DislexFun Premium, incluindo objetivos, competências trabalhadas, mecânicas de jogo, níveis de dificuldade e conteúdo detalhado.

Versão 1.0 — 17/03/2026

# Índice

Nº	Jogo	Categoria Pedagógica
01	Código Secreto	Descodificação e Consciência Fonológica
02	Completa com Vogais	Consciência Fonológica e Ortografia
03	Caça-Sons	Consciência Fonológica
04	Caça-Palavras	Leitura e Discriminação Visual
05	Letras Escondidas	Consciência Fonológica e Vocabulário
06	Letras Intrusas	Discriminação Visual e Ortografia
07	Completa a Frase	Compreensão Leitora e Vocabulário
08	Completa o Modelo	Raciocínio Analógico e Padrões
09	Palavra Igual	Discriminação Visual
10	Puzzle das Sílabas	Consciência Silábica
11	Caminho das Letras	Orientação Espacial e Leitura
12	Liga Palavra à Imagem	Vocabulário e Associação
13	Memória Palavra+Imagem	Memória de Trabalho e Vocabulário
14	Construir a Palavra	Ortografia e Consciência Fonémica
15	Liga os Contrários	Vocabulário e Semântica

# Metodologia de Design dos Jogos

Os jogos da plataforma DislexFun Premium foram desenvolvidos com base em princípios de **design instrucional** focados nas dificuldades específicas da dislexia, nomeadamente défices na consciência fonológica, correspondência grafema-fonema, memória de trabalho e processamento ortográfico.

## Princípios de Design

### Progressão Gradual de Dificuldade

Cada jogo foi estruturado com progressão gradual de dificuldade, iniciando com tarefas simples e evoluindo para desafios mais complexos, promovendo aprendizagem incremental. Esta abordagem respeita a zona de desenvolvimento proximal (Vygotsky, 1978) e reduz a frustração associada a tarefas demasiado exigentes.

Nível 1 → Tarefas básicas com apoio visual  
Nível 2-3 → Complexidade crescente  
Nível 4 → Desafio avançado com menos apoio

### Treino Explícito de Competências-Chave

As atividades focam-se no treino explícito de competências fundamentais para a leitura: consciência fonológica (identificação e manipulação de sons), ortografia (correspondência grafema-fonema), vocabulário (associação palavra-significado) e memória de trabalho (retenção de informação verbal). A prática repetida com variação de estímulos promove a automatização destas competências (Ehri, 2005).

15 jogos cobrindo 6 categorias pedagógicas distintas

### Feedback Imediato e Reforço Positivo

Todos os jogos fornecem feedback imediato — visual e/ou sonoro — permitindo correção em tempo real e reforço positivo. A investigação demonstra que o feedback imediato é significativamente mais eficaz do que o feedback diferido na aprendizagem de competências de leitura (Hattie & Timperley, 2007).

✓ Resposta correta → reforço sonoro + visual  
✗ Resposta incorreta → sinalização + oportunidade de correção

### Redução da Carga Cognitiva

A interface foi desenhada para reduzir a carga cognitiva extrínseca (Sweller, 1988), utilizando tarefas simples, pistas visuais contextuais e interação intuitiva. Elementos como teclados dinâmicos adaptados ao nível, emojis como pistas visuais e instruções claras permitem que a criança se concentre na tarefa de aprendizagem.

Teclados dinâmicos · Pistas visuais · Instruções simplificadas · Interface limpa

## Gamificação e Motivação

Elementos de gamificação foram integrados estrategicamente, incluindo níveis progressivos, sistema de estrelas (1-3), desafios variados e reforço imediato. Estes elementos promovem a motivação intrínseca e extrínseca, fundamentais para manter o envolvimento de crianças com dificuldades de aprendizagem (Deterding et al., 2011).

- ★ Sistema de 1-3 estrelas por nível
- 4 níveis de dificuldade por jogo
- Progressão desbloqueável

## Adaptação às Características da Dislexia

O design teve em conta características específicas da dislexia, como dificuldades na discriminação visual de letras semelhantes (b/d, p/q), segmentação silábica, automatização da leitura e memória fonológica. Cada jogo foi concebido para trabalhar uma ou mais destas dimensões de forma direcionada.

Jogos específicos para inversões b/d · Segmentação silábica · Consciência de rima · Memória fonológica

## Mapeamento Pedagógico

A tabela seguinte sintetiza as dimensões cognitivo-linguísticas trabalhadas por cada jogo, permitindo ao especialista selecionar atividades adequadas ao perfil individual da criança:

Dimensão	Descrição	Jogos
Consciência Fonológica	Identificação e manipulação de fonemas e sílabas	Caça-Sons, Puzzle Sílabas, Código Secreto, Construir Palavra, Completa Vogais, Letras Escondidas
Descodificação	Correspondência grafema-fonema e reconhecimento de palavras	Código Secreto, Letras Intrusas, Palavra Igual, Letras Escondidas
Ortografia	Escrita correta de palavras e discriminação de letras	Completa Vogais, Construir Palavra, Letras Intrusas
Fluência Leitora	Velocidade e precisão na leitura de palavras e frases	Completa Frases, Caminho Letras, Caça-Palavras, Completa Modelo
Vocabulário	Conhecimento lexical e associação semântica	Liga Palavra, Liga Contrários, Letras Escondidas, Completa Frases
Memória de Trabalho	Retenção e manipulação de informação verbal	Memória Palavra, Código Secreto, Construir Palavra

## Referências

- Deterding, S., et al. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proc. MindTrek*.
- Ehri, L. C. (2005). Learning to read words. *Scientific Studies of Reading*, 9(2), 167-188.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Harvard University Press.

# Jogo 01 - Código Secreto

Decifra o código e descobre as palavras escondidas

<b>Categoria Pedagógica</b>	Descodificação · Consciência Fonológica · Raciocínio Lógico
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Toque/Clique — selecionar letras correspondentes aos códigos

## Objetivos Pedagógicos

- Associar símbolos a letras, reforçando a correspondência grafema-fonema
- Desenvolver o raciocínio lógico através da descodificação
- Treinar a formação de palavras a partir de códigos
- Estimular a memória de trabalho ao reter múltiplas associações

## Competências Trabalhadas

- Correspondência símbolo-letra (grafema-fonema)
- Memória de trabalho
- Raciocínio lógico e dedutivo
- Reconhecimento de palavras
- Atenção sustentada

## Mecânicas de Jogo

**Sistema de Códigos:** Números (nível 1), emojis/formas (nível 2-3), cores (nível 4)

**Tabela de Referência:** Mostra a correspondência código→letra para consulta

**Feedback:** Feedback imediato visual e sonoro a cada palavra decifrada

**Progressão:** Códigos simples (números) → complexos (emojis) → abstratos (cores)

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Números Secretos	Substituir números por letras. 12 mapeamentos numéricos simples.	5 palavras
2	Símbolos Musicais	Emojis como código. Tema: instrumentos musicais. 14 mapeamentos.	5 palavras
3	Ícones Rimados	21 mapeamentos emoji→letra. Palavras que rimam. Maior complexidade.	6 palavras
4	Cores Secretas	Cores como código. 11 mapeamentos cor→letra. Ordenar frases.	5 palavras

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: FAVA (2→F, 1→A, 3→V, 1→A), PRATO, VACA, GATO, DEDAL
- Nível 2: TAMBOR, PIANO, VIOLINO, FLAUTA, HARPA (emojis: ■■→■■■■■■...)
- Nível 3: CARACOL, PINHEIRO, FAROL, CHAVEIRO, SOL, LENÇOL
- Nível 4: VOAR, BRAVO, FUNDO (cores: blue→O, red→R, pink→A...)

# ■ Jogo 02 - Completa com Vogais

Descobre os nomes completando com as letras em falta

<b>Categoria Pedagógica</b>	Consciência Fonológica · Ortografia · Discriminação de Letras
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Toque em teclado dinâmico para preencher lacunas

## Objetivos Pedagógicos

- Completar palavras identificando as vogais em falta
- Reforçar a discriminação entre vogais e consoantes
- Treinar a ortografia de palavras comuns em português europeu
- Desenvolver competências de descodificação progressiva (vogais → consoantes → mistas)

## Competências Trabalhadas

- Consciência fonémica (vogais e consoantes)
- Ortografia e escrita de palavras
- Discriminação visual de letras
- Memória ortográfica
- Vocabulário em português europeu

## Mecânicas de Jogo

**Teclado Dinâmico:** Adapta as letras disponíveis ao nível (vogais, consoantes ou mistas)

**Pistas Visuais:** Emojis (nível 1), pistas textuais (nível 4)

**Feedback:** Feedback imediato — letra correta fixa, incorreta sinalizada

**Progressão:** Vogais simples → Consoantes T/D/P → Mistas → Desafio com pistas

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Descobre as Frutas	Completar com vogais (A,E,I,O,U). Tema frutas. Emoji como pista visual.	5 palavras
2	Consoantes T, D, P	Completar com consoantes T, D e P. Sem emoji. Teclado com 3 teclas.	15 palavras
3	Vogais e F,V,B,C	Misto: vogais + consoantes F,V,B,C. Teclado com 9 teclas.	18 palavras
4	Desafio Final	Quase toda a palavra oculta. Pista textual. Teclado com 20 teclas.	15 palavras

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: \_V\_ (UVA ■), B\_N\_N\_ (BANANA ■), M\_Ç\_ (MAÇÃ ■)...
- Nível 2: \_A\_EL (PAPEL ■), \_E\_AL (DEDAL ■), \_AR\_ARUGA (TARTARUGA ■)...
- Nível 3: \_A\_Í\_IA (FAMÍLIA), \_A\_ÃO (PAVÃO), \_O\_A (BOLA)...
- Nível 4: \_E\_Ó\_I\_ (RELÓGIO, pista: 'Serve para ver as horas'), \_I\_O\_Ó\_A\_O (HIPOPÓTAMO)...

## Notas Adicionais

- Nível 4 inclui pistas descritivas (ex: 'Põe ovos' → GALINHA, 'Animal que enfia a cabeça debaixo da terra' → AVESTRUZ)
  - Cada nível adapta o teclado: nível 1 tem 5 teclas (vogais), nível 4 tem 20 teclas (A-V)
  - Sistema de vogais acentuadas: aceita vogal base (A aceita para À, Á, Â, Ã)
-

# ■ Jogo 03 - Caça-Sons

Descobre o som que se repete em todas as palavras

<b>Categoria Pedagógica</b>	Consciência Fonológica · Discriminação Auditiva
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Escolher entre 4 opções o som comum às palavras apresentadas

## Objetivos Pedagógicos

- Identificar sons/sílabas comuns entre palavras
- Desenvolver a consciência fonológica ao nível da sílaba
- Treinar a discriminação auditiva de sons iniciais, mediais e finais
- Reconhecer padrões sonoros em palavras portuguesas

## Competências Trabalhadas

- Consciência fonológica (sílabas e fonemas)
- Discriminação auditiva
- Análise fonémica
- Atenção auditiva sustentada

## Mecânicas de Jogo

**Opções:** 1 resposta correta + 3 distratores

**Feedback:** Visual e sonoro imediato

**Progressão:** Sons iniciais → sons mediais → sons finais → sons complexos (CH, FLOR, PRO, TRA)

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Sons Iniciais	Identificar o som comum no início de 3 palavras. 4 opções.	6 desafios
2	Sons Escondidos	Som pode estar no início ou meio. Padrões como -INHA.	5 desafios
3	Sons no Fim	Palavras com 4+ letras. Sons finais (-TAR, -IDA, -ÃO, -INHO, -ELC)	5 desafios
4	Desafio Auditivo	Grupos consonânticos complexos (CH, FLOR, PRO, TRA, ES).	5 desafios

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: PATO/PATOCA/PANELA → PA; SAPO/SACO/SALADA → SA; BOLA/BOCA/BOTA → BO
  - Nível 2: CAMA/TOMATE/CHAMADA → MA; GALINHA/BOLINHA/FARINHA → INHA
  - Nível 3: CANTAR/PINTAR/JANTAR/MONTAR → TAR; PORTÃO/BOTÃO/ALGODÃO/BALÃO → ão
  - Nível 4: CHOCOLATE/CHAVE/CHUVA/CHAPÉU → CH; FLORESTA/FLORIDO/FLORIDA/FLOR → FLOR
-

# Jogo 04 - Caça-Palavras

Encontra as palavras escondidas na grelha de letras

<b>Categoria Pedagógica</b>	Leitura · Discriminação Visual · Atenção Sustentada
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Arrastar/selecionar letras na grelha para marcar palavras

## Objetivos Pedagógicos

- Reconhecer palavras numa grelha de letras aleatórias
- Treinar a leitura em múltiplas direções
- Desenvolver a discriminação visual e atenção ao detalhe
- Aumentar o vocabulário temático (frutas)

## Competências Trabalhadas

- Reconhecimento visual de palavras
- Leitura horizontal, vertical, diagonal e invertida
- Atenção sustentada e concentração
- Discriminação visual
- Vocabulário temático

## Mecânicas de Jogo

**Grelha Gerada:** Algoritmo gera grelha aleatória com palavras posicionadas e letras distratoras

**Direções:** Horizontal e vertical (nível 1), +diagonal (nível 2+), +invertidas (nível 3+)

**Temporizador:** Nível 4 tem limite de 180 segundos

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Frutas Fáceis	Grelha 7x7. Horizontal e vertical apenas. 5 palavras.	5 palavras
2	Mais Frutas	Grelha 9x9. Diagonal permitida. 8 palavras.	8 palavras
3	Frutas Escondidas	Grelha 11x11. Diagonal + invertidas. 10 palavras.	10 palavras
4	Desafio Final	Grelha 12x12. Todas as direções. 180s limite. 12 palavras.	12 palavras

## Exemplos de Conteúdo

- Tema: Frutas (UVA, PERA, FIGO, MANGA, LIMAO, BANANA, CEREJA, MELAO, LARANJA, MORANGO...)
  - Nível 4 inclui: MELANCIA, TANGERINA, FRAMBOESA, CASTANHA, MARACUJA, DIOSPERO
  - Grelha gerada algoritmicamente — cada jogo é diferente
-

# ■ Jogo 05 - Letras Escondidas

Descobre a letra de cada imagem e forma a palavra secreta

<b>Categoria Pedagógica</b>	Consciência Fonológica · Vocabulário · Formação de Palavras
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Tocar na letra destacada (níveis 1-3) ou escrever a palavra primeiro (nível 4)

## Objetivos Pedagógicos

- Identificar a letra correspondente a uma posição específica na palavra representada pela imagem
- Formar palavras secretas juntando letras extraídas de diferentes palavras
- Desenvolver o vocabulário e a associação imagem-palavra
- Treinar a consciência fonêmica e posicional das letras

## Competências Trabalhadas

- Consciência fonêmica (posição das letras)
- Vocabulário e associação imagem-palavra
- Formação de palavras
- Memória de trabalho
- Atenção ao detalhe

## Mecânicas de Jogo

**Mecânica de Extração:** Cada imagem tem uma palavra associada e um índice de letra a extrair

**Progressão:** Selecionar letras → selecionar em palavras maiores → escrever + selecionar

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Primeiras Letras	3 pistas por puzzle. Extrair primeiras letras. Sem escrita.	4 puzzles
2	Palavras Escondidas	4 pistas por puzzle. Letras em posições variadas.	4 puzzles
3	Desafio das Letras	5-6 pistas por puzzle. Palavras secretas maiores.	4 puzzles
4	Mestre das Palavras	5-6 pistas. Escrever a palavra da imagem primeiro.	4 puzzles

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: ■■SOL[0]=S + ■UVA[0]=U + ■PATO[0]=P → SUP
  - Nível 3: ■CASA[0]=C + ■MACA[1]=A + ■MAR[2]=R + ■RATO[1]=A + ■ROSA[2]=S → CARAS
  - Nível 4 (escrita obrigatória): ■ELEFANTE[0]=E + ■■SOL[0]=S + ■CASA[0]=C + ■ROSA[2]=S + ■LUA[0]=L + ■MACA[1]=A → ESCOLA
-

# ■ Jogo 06 - Letras Intrusas

Remove as letras que não pertencem à palavra

<b>Categoria Pedagógica</b>	Discriminação Visual · Ortografia · Atenção ao Detalhe
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Tocar nas letras intrusas para as remover

## Objetivos Pedagógicos

- Identificar e remover letras intrusas inseridas numa palavra
- Reforçar a representação ortográfica das palavras
- Treinar a discriminação visual letra a letra
- Desenvolver a atenção ao detalhe e a verificação ortográfica

## Competências Trabalhadas

- Discriminação visual de letras
- Ortografia e representação mental de palavras
- Atenção sustentada e foco
- Consciência fonémica
- Categorização vocabular (animais, frutas, objetos, escola, corpo)

## Mecânicas de Jogo

**Pista Visual:** Emoji da imagem aparece no nível 1; nos restantes, aparece após resolver

**Categorias:** Animais, Frutas, Objetos, Escola, Corpo Humano

**Temporizador:** Nível 5 tem limite de 120 segundos

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Muito Fácil	1 letra intrusa por palavra. Emoji visível como pista.	10 desafios
2	Fácil	1 letra intrusa. Sem pista visual. Palavras maiores.	10 desafios
3	Médio	2 letras intrusas por palavra.	10 desafios
4	Difícil	2-3 letras intrusas. Palavras longas (7-9 letras).	10 desafios
5	Desafio	Contra o relógio (120s). Mix de dificuldades.	12 desafios

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: PXATO → PATO ■ (remover X), GZATO → GATO ■ (remover Z)
  - Nível 3: PRAETO → PRATO ■ (remover A,E), BAKNXANA → BANANA ■ (remover K,X)
  - Nível 4: BORXBOLWETA → BORBOLETA ■ (remover X,W)
-

# Jogo 07 - Completa a Frase

Escolhe a palavra certa para completar cada frase

<b>Categoria Pedagógica</b>	Compreensão Leitora · Vocabulário · Semântica
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Escolher entre 2-4 opções a palavra que completa a frase

## Objetivos Pedagógicos

- Completar frases escolhendo a palavra semanticamente correta
- Desenvolver a compreensão leitora e o processamento semântico
- Ampliar o vocabulário funcional em contexto frásico
- Treinar a leitura com compreensão

## Competências Trabalhadas

- Compreensão leitora
- Vocabulário funcional
- Processamento semântico
- Raciocínio verbal
- Leitura contextual

## Mecânicas de Jogo

**Pista Visual:** Emoji no nível 1; sem pista nos restantes

**Categorias:** Animais, Alimentos, Escola, Casa, Corpo, Rotinas

**Temporizador:** Nível 5 tem limite de 120 segundos

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Muito Fácil	Frases simples. 2 opções. Emoji como pista.	8 frases
2	Fácil	3 opções. Sem pista visual.	10 frases
3	Médio	4 opções. Contexto mais complexo.	10 frases
4	Difícil	4 opções parecidas. Frases com vocabulário avançado.	10 frases
5	Desafio	Contra o relógio (120s). 4 opções. Vocabulário profissional.	12 frases

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: 'O pato nada na \_\_\_\_.' → água (vs banana)
  - Nível 3: 'O pássaro fez o ninho na \_\_\_\_.' → árvore (vs janela/mochila/sopa)
  - Nível 4: 'Cheiro com o \_\_\_\_.' → nariz (vs dedo/joelho/cotovelo)
  - Nível 5: 'O médico ouve o coração com o \_\_\_\_.' → estetoscópio (vs telefone/microfone/relógio)
-

# ■ Jogo 08 - Completa o Modelo

Observa o exemplo e completa seguindo o mesmo padrão

<b>Categoria Pedagógica</b>	Raciocínio Analógico · Padrões · Vocabulário
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Escolher entre 2-4 opções seguindo o padrão do modelo

## Objetivos Pedagógicos

- Identificar e reproduzir padrões linguísticos a partir de um modelo
- Desenvolver o raciocínio analógico (A está para B como C está para ?)
- Treinar a segmentação silábica e a formação de palavras
- Ampliar o vocabulário através de relações semânticas

## Competências Trabalhadas

- Raciocínio analógico
- Consciência silábica
- Categorização semântica
- Compreensão de padrões
- Vocabulário relacional

## Mecânicas de Jogo

**Tipos de Padrão:** Sílabas inicial, sílabas final, imagem→palavra, analogia, frase

**Modelo Visual:** Exemplo resolvido mostrado antes do desafio

**Temporizador:** Nível 5 tem limite de 150 segundos

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Muito Fácil	Padrões de sílabas inicial e imagem→palavra. 2 opções.	8 desafios
2	Fácil	Sílabas+junção, imagem→palavra. 3 opções.	10 desafios
3	Médio	Analogias semânticas (GATO→ANIMAL, MAÇÃ→?). 4 opções.	10 desafios
4	Difícil	Analogias complexas e frases para completar. 4 opções.	10 desafios
5	Desafio	Contra o relógio (150s). Padrões mistos avançados.	12 desafios

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: Modelo CA→CASA, desafio BO→? (BOLA)
- Nível 2: Modelo CA+SA→CASA, desafio BO+LA→? (BOLA vs BOCA vs BOTA)
- Nível 3: Modelo GATO→ANIMAL, desafio MAÇÃ→? (FRUTA vs ANIMAL vs ROUPA vs OBJETO)
- Nível 4: Modelo SOL→DIA, desafio LUA→? (NOITE vs ÁGUA vs ESTRELA vs MANHÃ)
- Nível 5: Modelo RODA→CARRO, desafio ASA→? (AVIÃO vs BARCO vs CARRO vs BICICLETA)

# ■ ■ Jogo 09 - Palavra Igual

Encontra a palavra exatamente igual ao modelo

<b>Categoria Pedagógica</b>	Discriminação Visual · Atenção ao Detalhe · Ortografia
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Tocar na palavra idêntica ao modelo entre 2-5 opções

## Objetivos Pedagógicos

- Identificar a forma ortográfica exata de uma palavra entre opções semelhantes
- Treinar a discriminação visual letra a letra e diacrítica
- Reforçar a representação ortográfica de palavras comuns
- Desenvolver a atenção ao detalhe em leitura

## Competências Trabalhadas

- Discriminação visual de palavras
- Atenção ao detalhe ortográfico
- Reconhecimento de diacríticos (acentos, cedilhas, tis)
- Leitura precisa
- Consciência ortográfica

## Mecânicas de Jogo

**Distratores:** Palavras com letras trocadas, acentos errados, letras a mais/menos

**Pista Visual:** Emoji no nível 1; sem pista nos restantes

**Temporizador:** Nível 5 tem limite de 90 segundos

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Muito Fácil	2 opções. Palavras curtas (2-3 letras). Emoji como pista.	8 palavras
2	Fácil	3 opções. Palavras de 4 letras. Distratores parecidos.	10 palavras
3	Médio	4 opções. Diacríticos como armadilha (MAÇÃ vs MACA).	10 palavras
4	Difícil	5 opções. Palavras longas (6-8 letras). Diferenças subtis.	10 palavras
5	Desafio	5 opções. Contra o relógio (90s). Palavras muito longas.	12 palavras

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: SOL → SOL vs SAL; CÃO → CÃO vs CAO
- Nível 3: MAÇÃ → MACA/MAÇÃ/MAÇA/MACÃ; LÁPIS → LAPIS/LÁPIS/LÁPES/LAPÍS
- Nível 5: BORBOLETA → BORBOLETA/BORBOLETO/BORBULETA/BORBOLENA/BORBOLLETA

# ■ Jogo 10 - Puzzle das Sílabas

Junta as sílabas para formar a palavra

<b>Categoria Pedagógica</b>	Consciência Silábica · Formação de Palavras
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Arrastar/ordenar sílabas para formar a palavra

## Objetivos Pedagógicos

- Segmentar e juntar sílabas para formar palavras
- Desenvolver a consciência silábica — fundamental para a leitura
- Treinar a sequenciação de sílabas na ordem correta
- Reforçar a correspondência entre segmentos sonoros e escritos

## Competências Trabalhadas

- Consciência silábica
- Segmentação e fusão silábica
- Sequenciação
- Formação de palavras
- Vocabulário

## Mecânicas de Jogo

**Sílabas Baralhadas:** As sílabas são apresentadas em ordem aleatória

**Pista Visual:** Emoji da palavra como pista

**Progressão:** 2 sílabas → 3 sílabas → 3-4 sílabas

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Fácil	Palavras de 2 sílabas (GA+TO, BO+LA, CA+SA...).	10 palavras
2	Médio	Palavras de 3 sílabas (BA+NA+NA, CA+VA+LO...).	10 palavras
3	Difícil	Palavras de 3-4 sílabas (BOR+BO+LE+TA, E+LE+FAN+TE...).	10 palavras

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: GA+TO ■, PA+TO ■, BO+LA ■, CA+SA ■, ME+SA, SA+PO, CA+MA, RA+TO, VA+CA, MA+LA
  - Nível 2: BA+NA+NA ■, CA+VA+LO ■, SA+PA+TO ■, MA+CA+CO ■, BO+NE+CA ■
  - Nível 3: BOR+BO+LE+TA ■, E+LE+FAN+TE ■, ME+LAN+CI+A ■, TAR+TA+RU+GA ■
-

# ■ ■ Jogo 11 - Caminho das Letras

Segue o caminho certo das letras para formar a palavra

<b>Categoria Pedagógica</b>	Orientação Espacial · Leitura · Sequenciação
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Tocar nas letras pela ordem correta na grelha

## Objetivos Pedagógicos

- Encontrar o caminho correto numa grelha para formar uma palavra
- Treinar a leitura sequencial e a orientação espacial
- Desenvolver a capacidade de seguir uma sequência de letras
- Reforçar a discriminação visual entre letras distratoras

## Competências Trabalhadas

- Orientação espacial
- Sequenciação de letras
- Leitura direcional
- Discriminação visual
- Atenção sustentada

## Mecânicas de Jogo

**Grelha Pré-definida:** Cada desafio tem uma grelha fixa com um caminho escondido

**Letras Distratoras:** Grelha preenchida com letras que não fazem parte do caminho

**Progressão:** Grelha 2x2/3x3 com palavras curtas → grelha 4x4 com palavras longas

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Fácil	Grelha 2x2 e 3x3. Palavras de 2-3 letras. Caminho simples.	8 palavras
2	Médio	Grelha 3x3. Palavras de 4 letras. Caminho com curvas.	8 palavras
3	Difícil	Grelha 4x4. Palavras de 6 letras. Caminho complexo.	6 palavras

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: SOL ■ ■ (3x3: S→O→L vertical), MAR ■, LUA ■, UVA ■, CÃO ■, PÉ ■
  - Nível 2: GATO ■ (3x3: G→A→T→O com curva), BOLA ■, CASA ■, PATO ■
  - Nível 3: BANANA ■ (4x4: B→A→N→A→N→A diagonal), ESCOLA ■, CAVALO ■
-

# Jogo 12 - Liga Palavra à Imagem

Liga cada palavra à imagem correta

<b>Categoria Pedagógica</b>	Vocabulário · Associação Palavra-Imagem · Leitura
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Ligar (arrastar linhas) cada palavra à imagem/emoji correspondente

## Objetivos Pedagógicos

- Associar corretamente palavras escritas às suas representações visuais
- Reforçar o vocabulário e a compreensão leitora
- Treinar a leitura de palavras isoladas com apoio visual
- Desenvolver a velocidade de reconhecimento de palavras

## Competências Trabalhadas

- Vocabulário recetivo
- Associação palavra-imagem
- Leitura de palavras isoladas
- Compreensão semântica
- Memória lexical

## Mecânicas de Jogo

**Disposição:** Palavras de um lado, emojis do outro (baralhados)

**Progressão:** 3 pares → 5 pares → 8 pares

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Fácil	3 pares simples (GATO, BOLA, MAÇÃ).	3 pares
2	Médio	5 pares com vocabulário variado.	5 pares
3	Difícil	8 pares — maior concentração necessária.	8 pares

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: GATO ↔ 🐱, BOLA ↔ 🏀, MAÇÃ ↔ 🍏
- Nível 2: PATO ↔ 🦆, CASA ↔ 🏠, BANANA ↔ 🍌, SAPO ↔ 🐸, LIVRO ↔ 📖
- Nível 3: GATO ↔ 🐱, BOLA ↔ 🏀, BANANA ↔ 🍌, ESCOLA ↔ 🎓, CAVALO ↔ 🐎, CEREJA ↔ 🍒, SAPATO ↔ 👠, COELHO ↔ 🐰

# Jogo 13 - Memória Palavra+Imagem

Encontra os pares de palavras e imagens

<b>Categoria Pedagógica</b>	Memória de Trabalho · Vocabulário · Associação
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Virar duas cartas de cada vez — encontrar pares palavra↔emoji

## Objetivos Pedagógicos

- Exercitar a memória de trabalho visual e verbal
- Reforçar a associação entre forma escrita e significado
- Treinar a retenção de informação na memória a curto prazo
- Desenvolver a leitura de palavras isoladas

## Competências Trabalhadas

- Memória de trabalho (visual e verbal)
- Associação palavra-imagem
- Atenção sustentada e foco
- Vocabulário recetivo
- Retenção de informação

## Mecânicas de Jogo

**Mecânica Memory:** Cartas viradas para baixo; virar 2, se forem par ficam reveladas

**Progressão:** 6 cartas (3 pares) → 12 cartas (6 pares) → 20 cartas (10 pares)

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Fácil	3 pares = 6 cartas (GATO, BOLA, MAÇÃ).	3 pares
2	Médio	6 pares = 12 cartas.	6 pares
3	Difícil	10 pares = 20 cartas. Grande esforço de memória.	10 pares

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: GATO↔■, BOLA↔■, MAÇÃ↔■ (6 cartas)
  - Nível 2: PATO↔■, CASA↔■, BANANA↔■, SAPO↔■, LIVRO↔■, MESA↔■ (12 cartas)
  - Nível 3: 10 pares incluindo ESCOLA↔■, CAVALO↔■, CEREJA↔■, RATO↔■, VACA↔■ (20 cartas)
-

# ■ Jogo 14 - Construir a Palavra

Ordena as letras para formar a palavra

<b>Categoria Pedagógica</b>	Ortografia · Consciência Fonémica · Sequenciação
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Arrastar letras baralhadas para a posição correta

## Objetivos Pedagógicos

- Ordenar letras baralhadas para formar a palavra correta
- Reforçar a ortografia e a representação mental de palavras
- Treinar a consciência fonémica — posição de cada letra na palavra
- Desenvolver a capacidade de sequenciação de letras

## Competências Trabalhadas

- Ortografia e representação mental de palavras
- Consciência fonémica (posição de letras)
- Sequenciação
- Memória ortográfica
- Vocabulário

## Mecânicas de Jogo

**Pista Visual:** Emoji da palavra como referência

**Letras Baralhadas:** Todas as letras da palavra apresentadas em ordem aleatória

**Progressão:** 2-3 letras → 4-5 letras → 6 letras

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Fácil	Palavras de 2-3 letras (SOL, MAR, LUA, UVA, OVO, PÉ, CÃO, MÃO)	3 palavras
2	Médio	Palavras de 4-5 letras (GATO, BOLA, CASA, MESA, LIVRO...).	8 palavras
3	Difícil	Palavras de 6 letras (BANANA, CAVALO, ESCOLA, SAPATO...).	8 palavras

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: S+O+L → SOL ■■, M+A+R → MAR ■, L+U+A → LUA ■
  - Nível 2: G+A+T+O → GATO ■, B+O+L+A → BOLA ■, L+I+V+R+O → LIVRO ■
  - Nível 3: B+A+N+A+N+A → BANANA ■, C+A+V+A+L+O → CAVALO ■, E+S+C+O+L+A → ESCOLA ■
-

# Jogo 15 - Liga os Contrários

Liga cada palavra ao seu oposto com linhas

<b>Categoria Pedagógica</b>	Vocabulário · Semântica · Antónimos
<b>Público-Alvo</b>	Crianças 6-10 anos com dificuldades de leitura/dislexia
<b>Tipo de Interação</b>	Ligar (arrastar linhas) cada palavra ao seu antónimo

## Objetivos Pedagógicos

- Identificar e associar palavras com significados opostos (antónimos)
- Ampliar o vocabulário semântico e relacional
- Desenvolver a compreensão de relações semânticas
- Treinar a leitura e compreensão de palavras isoladas

## Competências Trabalhadas

- Vocabulário (antónimos)
- Compreensão semântica
- Relações lexicais
- Leitura de palavras isoladas
- Raciocínio verbal

## Mecânicas de Jogo

**Disposição:** Palavras à esquerda, antónimos à direita (baralhados)

**Progressão:** 3 pares → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 pares

## Níveis de Dificuldade

Nível	Título	Descrição	Desafios
1	Muito Fácil	3 pares básicos (GRANDE↔PEQUENO, QUENTE↔FRIO, ALTO↔BAIXO).	3 pares
2	Fácil	4 pares (DIA↔NOITE, ABRIR↔FECHAR, BONITO↔FEIO, CHEIO↔VAZIO).	4 pares
3	Médio	5 pares (RÁPIDO↔LENTO, FELIZ↔TRISTE, SUBIR↔DESCER...).	5 pares
4	Intermédio	6 pares (PERTO↔LONGE, DURO↔MOLE, SECO↔MOLHADO...).	6 pares
5	Difícil	7 pares (ENTRAR↔SAIR, LIMPO↔SUJO, FORTE↔FRACO...).	7 pares
6	Muito Difícil	8 pares (VERDADE↔MENTIRA, CORAGEM↔MEDO, ALEGRIA↔TRISTEZA...).	8 pares
7	Expert	9 pares (CONSTRUIR↔DESTRUIR, POSSÍVEL↔IMPOSSÍVEL...).	9 pares

## Exemplos de Conteúdo

- Nível 1: GRANDE↔PEQUENO, QUENTE↔FRIO, ALTO↔BAIXO
- Nível 4: PERTO↔LONGE, DURO↔MOLE, SECO↔MOLHADO, GORDO↔MAGRO, LARGO↔ESTREITO, ACORDAR↔DORMIR
- Nível 7: CONSTRUIR↔DESTRUIR, APARECER↔DESAPARECER, INCLUIR↔EXCLUIR, POSSÍVEL↔IMPOSSÍVEL, NATURAL↔ARTIFICIAL

# Resumo Geral da Plataforma

Métrica	Valor
Total de Jogos	15
Total de Níveis	60+ (entre 3 e 7 por jogo)
Total de Desafios	500+ palavras/frases/puzzles
Categorias Pedagógicas	Consciência Fonológica, Ortografia, Leitura, Vocabulário, Memória, Raciocínio
Faixa Etária	6-10 anos
Público Específico	Crianças com dislexia ou dificuldades de leitura/escrita
Língua	Português Europeu
IA Adaptativa	Ajuste dinâmico de dificuldade baseado em desempenho
Acessibilidade	TTS (Text-to-Speech), realces visuais, design inclusivo
Ecossistema	Criança + Cuidador + Especialista