

**DESENVOLVIMENTO DE UM SOFTWARE LÚDICO PARA O AUXÍLIO NO
TRATAMENTO DE CRIANÇAS COM SÍNDROME DE DISCALCULIA**

Orientadores: RIVEROS, Lilian Jeannette Meyer

Pesquisadores: LÚCIO, Rodrigo

Curso: Ciência da Computação

Área: Área das Ciências Exatas e da Terra

Resumo: Esta pesquisa apresenta um software destinado à profissionais na área da psicologia. Tendo como principal objetivo desenvolver um aplicativo para auxiliar no tratamento da Discalculia, o qual pretende trazer benefícios aos seus usuários, tanto para a criança que irá interagir quanto ao especialista que aplicará o mesmo durante o tratamento da síndrome. Para realizar a construção de um sistema deste gênero, é necessário utilizar conceitos com o intuito de garantir que o seu desenvolvimento seja efetuado de maneira correta. Questões que englobam a engenharia de software, análise de requisitos, estudo de ferramentas de desenvolvimento, conceitos de sistemas de informação, linguagens de programação e banco de dados são de grande importância à medida que a implementação esteja de acordo com os padrões estabelecidos para desenvolver um sistema de qualidade. Sistemas implementados através da ferramenta de desenvolvimento Unity, podem ser executados em diversas plataformas, como: computadores, navegadores ou dispositivos móveis, desde que adaptados de forma correta, bem como, execução de testes simultâneos. O desenvolvimento de um sistema de auxílio não tem como objetivo substituir todas as atividades realizadas pelo especialista no tratamento da síndrome, e sim algumas delas as quais sejam possíveis aplicar em um sistema de informação.

Palavras-chave: Software lúdico. Unity. Discalculia.

E-mails: lilian.riveros@unoesc.edu.br, rodrigo_lucio0221@hotmail.com

