



Inovação e Excelência **desde 1902**

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

Palavreando.

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Eduardo Fraga Alves dos Santos	23024405
Gabriel Berto Horácio da Silva	23024654
Nicolle Costa de Jesus	23025207
Rebeca Vieira da Silva	23025215

Professor responsável

Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz

Curso

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Linha de atuação

Identificar com ☒ uma ou mais linhas de atuação conforme projeto pedagógico de curso.

☒ Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais

Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

Identificar com ☒ um ou mais ODS impactado(s) pelo projeto

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">1- Erradicação da Pobreza2- Fome Zero3- Saúde e Bem Estar<input checked="" type="checkbox"/> 4- Educação de Qualidade5- Igualdade de Gênero6- Água Potável e Saneamento7- Energia Limpa e Acessível8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico9- Indústria, Inovação e Infraestrutura | <ul style="list-style-type: none">10- Redução das Desigualdades11- Cidades e Comunidades Sustentáveis12- Consumo e Produção Responsáveis13- Ação Contra a Mudança Global do Clima14- Vida na Água15- Vida Terrestre16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes17- Parcerias e Meios de Implementação |
|---|--|

Tipo de projeto

Identificar com ☒ o tipo de projeto.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) |
|---|

Tema gerador

(11) 3272-2222 | www.fecap.br

Av. Liberdade, 532 | 01502-001 | São Paulo - SP

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - **FECAP**



Incentivar o aprendizado para crianças através da educação interativa.

Produto decorrente do projeto (opcional dependendo do tipo de projeto)

Aplicação mobile

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

Escolas de ensino fundamental 1 que tenha acesso a equipamentos eletrônicos

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

Crianças entre 6 e 9 anos de idade que estão em processo de alfabetização e que tenham acesso a dispositivos móveis para o uso do aplicativo.

Apresentação do(s) problema(s) observado(s) e delimitação do objeto de estudo e intervenção

A partir de pesquisas que realizamos, notamos que diversas crianças possuem dificuldade no aprendizado devido a falta de concentração. Pensando nisso, desenvolvemos uma forma de facilitar o ensino deixando mais dinâmico e atrativo para que as mesmas consigam desenvolver sua capacidade cognitiva.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Entendendo a necessidade de um reforço lúdico no aprendizado gramatical infantil, pensamos em como unificar o conteúdo de língua portuguesa com jogos e brincadeiras. Um aplicativo onde a criança pode jogar enquanto aprende foi a forma que pensamos ser mais adequada para solução do problema, pois consegue manter o foco de uma idade que tem como característica a hiperatividade. Para colocar o projeto em prática será necessário somente o aparelho celular e acompanhamento do educador.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Resumo

O projeto tem como objetivo auxiliar no reforço para educação gramatical de crianças no Ensino Fundamental I. Temos em vista a necessidade de uma forma de educar que mantenha o foco da criança ativo, então criaremos um jogo onde a criança poderá, por exemplo, um jogo de anagrama onde deve soletrar palavras ou um jogo da memória para exercitar a mente. Dessa forma os professores terão um apoio maior na educação que se estenderá até em casa, podendo ser utilizado como atividade extraclasse.

Introdução

Pensando na quantidade de crianças com dificuldades de concentração, o projeto consiste no desenvolvimento de um jogo temático infantil para o aprendizado de gramática das mesmas oferecendo uma educação de qualidade.

Objetivos

- Educar crianças
- Auxiliar no foco
- Apoiar professores nas atividades em classe e extraclasse
- Dar acesso à educação de língua portuguesa e inglesa

Métodos



Nossos métodos serão baseados nas pesquisas de formas visuais e sonoras que podem ser efetivas para nosso público-alvo, no caso crianças do Fundamental I, para assim utilizarmos conteúdo de gramática básica no jogo, em fases que levarão o jogador a organizar palavras e exercitar sua memória. O local de implementação será em uma instituição de ensino, com público-alvo os estudantes do Ensino Fundamental I. Nos comunicaremos com a instituição por meio de redes sociais e mensagens, para explicarmos como executaremos o projeto e como será benéfico para a instituição.

Resultados (ou resultados esperados)

Redução no déficit de aprendizagem das crianças, oferecendo educação de qualidade e aumento de facilidade didática para os professores.

Considerações finais

Entendemos a importância da educação e do desenvolvimento na infância e acreditamos que o nosso projeto impulsiona o processo de aprendizado e torna o conhecimento mais interativo, cooperando para aquilo que foi proposto pela equipe.

Referências

<https://github.com/iuricode/readme-template>](<https://www.udemy.com/course/desenvolvimento-de-jogos-com-android-studio-e-java/learn/lecture/34589370?start=1065#overview>)
https://www.udemy.com/share/1013us3@NeOpK3_HgZqXha6ZqZoMN9titPehNBWbnn5n0Xlr3IEf9lfcbagsn4SCdh1bvr-G/
https://www.youtube.com/watch?v=GMiAP3JH_4c&t=235s*
<https://www.youtube.com/watch?v=YliJD4OYXAc&t=141s>*
<https://www.youtube.com/watch?v=AmZ6WZqDxM0>
<https://www.youtube.com/watch?v=AmZ6WZqDxM0>*
<https://www.youtube.com/watch?v=yEpiT-N2DUc&list=PLyglEirBzJi4ITC-5nzfhEyxuKq2y1uiR>*
<https://www.youtube.com/watch?v=cr3pX6fSUpc&t=868s>*
<https://www.youtube.com/watch?v=84KnxdalawQ&t=46s>*