**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**

|  |  |
| --- | --- |
| * 1- Erradicação da Pobreza * 2- Fome Zero * 3- Saúde e Bem Estar   **✓** 4- Educação de Qualidade   * 5- Igualdade de Gênero * 6- Água Potável e Saneamento * 7- Energia Limpa e Acessível * 8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico * 9- Indústria, Inovação e Infraestrutura | * 10- Redução das Desigualdades * 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis * 12- Consumo e Produção Responsáveis * 13- Ação Contra a Mudança Global do Clima * 14- Vida na Água * 15- Vida Terrestre * 16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes * 17- Parcerias e Meios de Implementação |

**Tipo de projeto**

**Identificar com ✓ o tipo de projeto.**

|  |
| --- |
| * Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção)   **✓** Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) |

**Tema gerador**

|  |
| --- |
| Incentivar o aprendizado para crianças através da educação interativa. |

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

|  |
| --- |
|  |

**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 l. 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 l, 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 l. 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=YIiJD4OYXAc&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=PLygIEirBzJi4lTC-5nzfhEyxuKq2y1uiR\*  https://www.youtube.com/watch?v=cr3pX6fSUpc&t=868s\*  https://www.youtube.com/watch?v=84KnxdalawQ&t=46s\* |