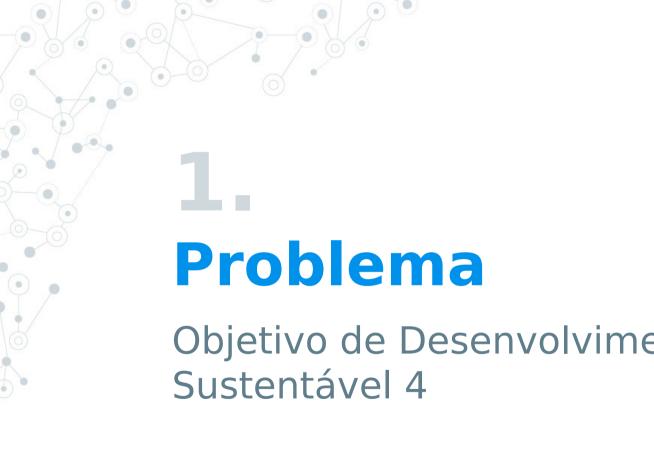
# Projeto Intellegere

**Integrantes:** Carlos Gabriel, Guilherme Pimentel, Herik Santos, Ivan Kabuto, Miguel Mattias, Sergio Morato, Vinicius Felipe



Objetivo de Desenvolvimento

## Educação de qualidade

4.2 Até 2030, garantir que todos os meninos e meninas tenham acesso a um desenvolvimento de qualidade na primeira infância, cuidados e educação pré-escolar, de modo que eles estejam prontos para o ensino primário



# Solução Tecnologia na educação

# **Aplicativo educativo**

Aplicativo que visa facilitar o desenvolvimento e aprendizado das crianças entre as idades de 2 e 6 anos. Além de desenvolver o pensamento computacional.



#### **Pensamento Computacional**

#### Reconhecimento de Padrões

Envolve a identificação de padrões entre problemas para a sua solução.

#### **Abstração**

Envolve filtragem e classificação de dados para resolução de problemas.

#### **Algoritmos**

Refere-se à construção de orientações claras para resolução de problemas.

#### Decomposição

Trata da divisão de problemas complexos em partes menores para a sua solução.



### Intellegere

Aplicativo com diferentes jogos que auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico, memória, planejamento, tomadas de decisão, pensamento computacional. Exemplos de jogos: jogo da memória, labirinto, drag and drop.

