



# EAD GAMIFICADO

- Cleverson Christian da Rocha
- Karina Bezerra dos Santos de Siqueira
- Letícia de Sá Almeida Costa Silva Figueredo
- Maitê Luise Freitas de Almeida Santos
- Thainara Pereira Dias

Nota-se uma elevada demanda por programas focados em facilitar o aprendizado de crianças, adolescentes e ajudar os pais e/ou tutores no controle do aprendizado de seus tutelados. O problema que se busca solucionar envolve desenvolver uma metodologia lúdica que permita ganhar e manter a atenção da criança e, desse modo, favorecer o seu desenvolvimento. Paralelo a isso, é necessário buscar soluções técnicas funcionais que envolvam os pais e tutores no processo de acompanhamento, incentivo e avaliação.







O Projeto visa criar uma abordagem com o fim de gerar engajamento e trazer dinamismo para a rotina do EaD, afinal, adotar estratégias diferentes pode ser enriquecedor e eficaz nessa jornada de grandes desafios, e, além disso, pode ajudar a ensinar habilidades importantes às crianças, como concentração nos estudos, autonomia e criação de novos hábitos.



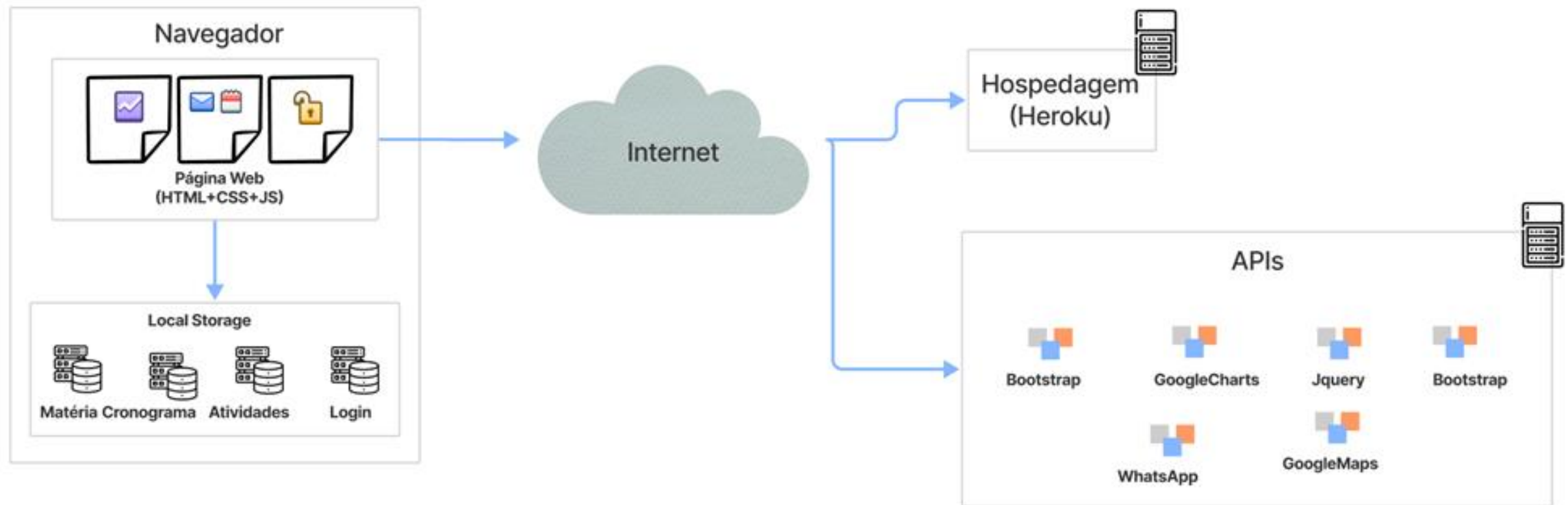
Ao contrário das abordagens tradicionais de cobrança e imposição de rotinas, o projeto vem trazer uma nova perspectiva de tornar colaborativa a resolução desses problemas e desafios, com criatividade, onde os pais podem envolver as crianças no processo decisório da sua rotina de estudos, estipulando metas e recompensas ao atingi-las, de forma que tudo isso seja monitorado por um aplicativo.

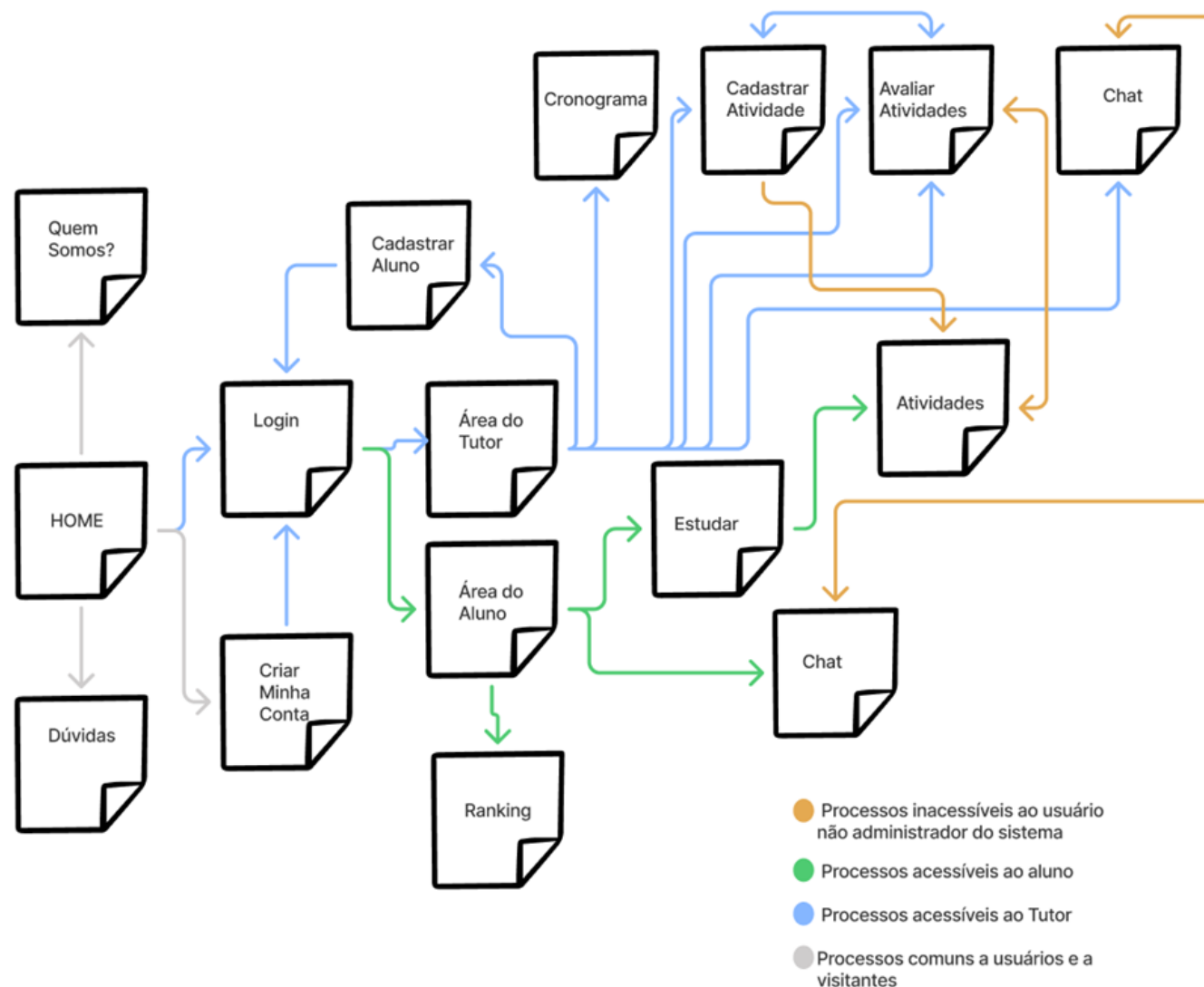




Alunos entre 4 e 14 anos e seus pais e/ou tutores (com idade mínima de 18 anos).

# DIAGRAMA DE COMPONENTES









# PROJETO DE INTERFACE

(LAYOUT DE ALGUMAS DAS TELAS DESENHADAS NO ADOBE XD)





# EAD GAMIFICADO

- Cleverson Christian da Rocha
- Karina Bezerra dos Santos de Siqueira
- Letícia de Sá Almeida Costa Silva Figueredo
- Maitê Luise Freitas de Almeida Santos
- Thainara Pereira Dias