**CEETEPS – CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA**

**“PAULA SOUZA”**

**ETEC DR. JULIO CARDOSO**

**HABILITAÇÃO: TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**JOGO EDUCATIVO PARA AXILIAR NA DIFICULDADE DE NUMEROS E SUAS ESCRITAS, E EM FORMAS GEOMETRICAS.**

**Luan Felipe Oliveira Bastianini**

FRANCA – SP

2015

**Luan Felipe Oliveira Bastianini**

**JOGO EDUCATIVO PARA AXILIAR NA DIFICULDADE DE NUMEROS E SUAS ESCRITAS, E EM FORMAS GEOMETRICAS.**

Pré-projeto apresentado na disciplina de Planejamento de Trabalho de

Conclusão de Curso como requisito básico para a apresentação do

Trabalho de Conclusão de Curso do Técnico em Informática.

Orientador (a):

Rodrigo Vollo.

FRANCA – SP

2015

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 5

2. JUSTIFICATIVA 6

3. OBJETIVO 7

3.1 OBJETIVO GERAL 7

3.2 OBJETIVO ESPECIFICOS 7

4. METODOLOGIA 8

1. INTRODUÇÃO

O projeto é o desenvolvimento de dois jogos para crianças na faixa etária de 5 a 12 anos com distúrbio de discalcúlia (discalcúlia é um problema neurológico em que a pessoa portadora sofre dificuldade em compreender números, diferenciar formas geométricas, na escrita de números, em fazer operações mentais e muitos outros), com uma tela de inicialização com opção para escolher os jogos.

O primeiro deles será um tabuleiro com 18 cartas sendo que 9 delas irá conter números escritos e os outros 9 será os algaritimos numéricos, o objetivo do jogo é que o jogados selecione o numero escrito e o algaritimo igual o do mesmo selecionado primeiro, com isso os dois irá desaparecer se os mesmo estiverem certos, o jogador terá um tempo para medir seu tempo Record.

O outro jogo é um ‘jogo da velha ’ só que no lugar de X e O será duas formas geométricas um triangulo e um polígono, o objetivo do jogo é o mesmo do jogo da velha comum, formar uma das três formas geométricas juntas na diagonal, na horizontal ou na vertical, este jogo será multiplayer, o jogador poderá jogar com outros, (colegas ou irmãos).

O jogo auxiliara o portador do distúrbio de discalcúlia em seu aprendizado em matemática, pois o jogo será divertido e muito simples de entender.

# 2. JUSTIFICATIVA

O motivo do projeto é ajudar pessoas portadoras do distúrbio a distinguir formas geométricas, raciocínio lógico, a identificação de números e suas escritas.

Também com a criação deste projeto irá aumentar as opções de jogos diferenciados para o auxilio do distúrbio, com isso o usuário não ficara preso em um só jogo onde que por sua vez o deixa enjoativo e faz com que o mesmo desista de jogar fazendo que desista também de aprender.

# 3. OBJETIVO

## 3.1 OBJETIVO GERAL

Auxiliar no aprendizado de pessoas com dificuldade em identificar formas geométricas, números e suas escritas, e disponibilizar diversão.

## 3.2 OBJETIVO ESPECIFICOS

* Jogo geométrico: que têm como objetivo desenvolver a habilidade de observação e o pensamento lógico. Como eles conseguimos trabalhar figuras geométricas, semelhança de figuras, ângulos e polígonos.
* Jogo da memória com números (algoritmos e sua escrita): tem como objetivo auxiliar na discalculia verbal onde a dificuldade é nomear os números e quantidades matemáticas.

# 4. METODOLOGIA

O projeto será desenvolvido em uma plataforma especifica para jogos 2D e 3D o Unity 5.3 umas das suas ultimas versões atualmente, onde o mesmo disponibiliza opções em manipular os objetos em tempo de execução de jogo, também tem opção de compilação para Android, IOS, Windows, Web e outras plataformas. Tem o MonoDevelop um ambiente de desenvolvimento integrado ao unity onde é feito toda codificação dos jogos, com as principais linguagens JavaScrip com qual o jogo será desenvolvido e C#.

O Corel Draw X5 será indispensável para a criação da parte gráfica, as cartas, os tabuleiros, as peças, o cenário de abertura assim como o cenário do jogo, com mais facilidade, em questão de produtividade o Corel Draw X5 é uma excelente ferramenta de designer gráfico trabalhando em um programa de ilustração vetorial.