

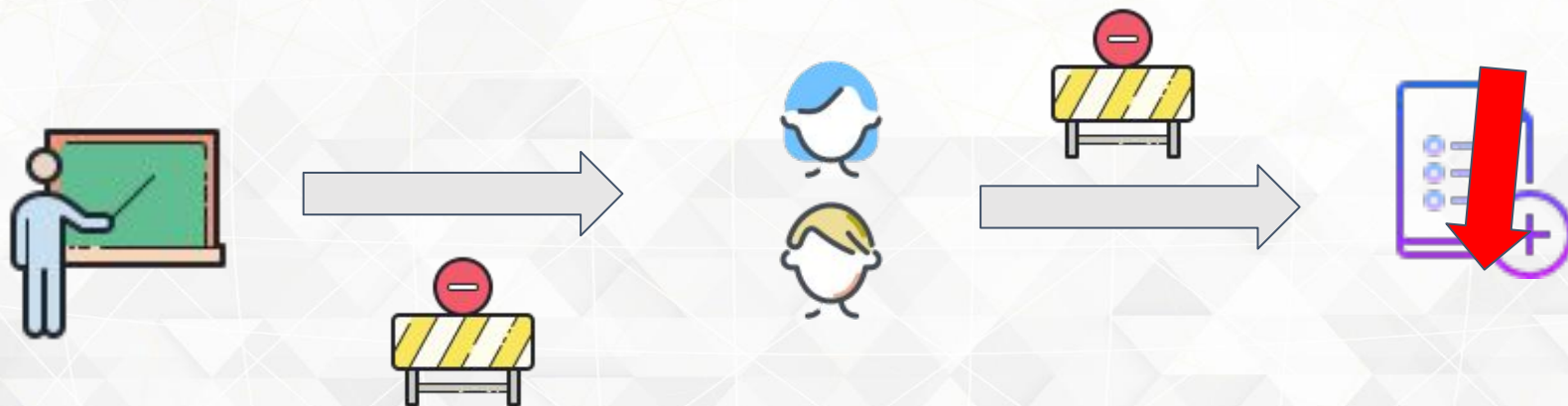
# APP CalculaAê

*Uma ferramenta para auxiliar aprendizado da tabuada para estudantes do ensino fundamental.*

Matéria: Informática na Educação  
Alunos: Marcos Alexandre

# Justificativa do Projeto

# O Problema





# Justificativa do projeto

O modelo de ensino adotado nas instituições públicas do Brasil mostra-se cada vez mais ineficiente no que diz respeito ao desenvolvimento das habilidades matemáticas de seus alunos, especialmente por representar uma problemática que se instala em sala de aula desde o início, ainda no ensino fundamental. Dentre os conteúdos curriculares fundamentais para o ensino das ciências exatas, encontra-se a multiplicação. Ela representa uma das primeiras barreiras com a qual os estudantes se deparam ao longo de sua vida escolar. Desta forma, baseando-se na metodologia de Gamificação, o aplicativo em questão se propõe a atrair a atenção dos estudantes para o tema e facilitar o aprendizado da tabuada por meio de um jogo de memorização de cards.



# Justificativa do projeto

O modelo de ensino adotado nas instituições públicas do Brasil mostra-se cada vez mais ineficiente no que diz respeito ao desenvolvimento das habilidades matemáticas de seus alunos, especialmente por representar uma problemática que se instala em sala de aula desde o início, ainda no ensino fundamental. Dentre os conteúdos curriculares fundamentais para o ensino das ciências exatas, encontra-se a multiplicação. Ela representa uma das primeiras barreiras com a qual os estudantes se deparam ao longo de sua vida escolar. Desta forma, baseando-se na metodologia de Gamificação, o aplicativo em questão se propõe a atrair a atenção dos estudantes para o tema e facilitar o aprendizado da tabuada por meio de um jogo de memorização de cards.

# Objetivo Geral

Auxiliar os alunos durante o desenvolvimento de seu raciocínio lógico, estimulando a prática da multiplicação a partir de uma abordagem lúdica e interativa.





# Requisitos

<b>[RNF001]</b>	O APP deve apresentar o histórico sobre cada jogada e também um relatório apontando as maiores dificuldades apresentadas.
<b>[RNF002]</b>	O APP deve apresentar um relatório semanal da evolução do aluno.
<b>[RNF003]</b>	O APP deve ser adaptável para cada usuário, com base em seu histórico
<b>[RNF004]</b>	O APP requer o cadastro do usuário.
<b>[RNF005]</b>	O APP deve utilizar a metodologia de repetição espaçada para auxiliar os alunos com a memorizar a tabuada.

# Requisitos

<b>[RF001]</b>	O APP deve apresentar um menu com as opções de cada tabuada.
<b>[RF002]</b>	O APP deve conter as tabuadas de 2 ao 9.
<b>[RF003]</b>	As tabuadas devem ser randomizadas para treino (desafio).
<b>[RF004]</b>	A cada tabuada acessada, o usuário deve se deparar com uma interface simples e cards aleatórios.
<b>[RF005]</b>	O APP apresenta um quiz para que os estudantes testem seus conhecimentos.
<b>[RF006]</b>	O APP deve apresentar uma aba para referência e materiais de estudo como recurso extra.



# Ferramentas Utilizadas

APP Inventor

Gimp

# Restrições do Projeto

Limitação do APP Inventor

# Programação em bloco

[Projetos](#)[Conectar](#)[Compilar](#)[Settings](#)[Ajuda](#)[Meus  
Projetos](#)[View  
Trash](#)[Galeria](#)[Guia](#)[Reportar um  
problema](#)[Português do  
Brasil](#)[marcosanjos@alunos.utfpr.edu.br](#)

app

Tabuada\_2 ▾

Adicionar Tela ...

Remover Tela

Designer

Blocos

Blocos

Internos

- Controle
- Lógica
- Matemática
- Texto
- Listas
- Dictionaries
- Cores
- Variáveis
- Procedimentos

- Tabuada\_2
  - Label1
  - Image1
  - VerticalArrangement1
    - TableArrangement1
      - Botão1

Visualizador

quando voltar .Clique  
fazer abrir outra tela nomeDaTela = "home"

quando Tabuada\_2 .Inicializar  
fazer chamar inicio

quando Reset .ToqueParaCima  
fazer chamar inicio

inicializar global btns para criar lista vazia

inicializar global imagens\_global para criar lista vazia

inicializar global logo para criar lista vazia

inicializar global imagens\_btn para criar lista vazia

inicializar global btn\_select\_1 para criar lista vazia

inicializar global btn\_select\_2 para criar lista vazia

para inicio  
fazer ajustar global btns para criar lista Botão1 Botão2 Botão3 Botão4 Botão5 Botão6 Botão7 Botão8

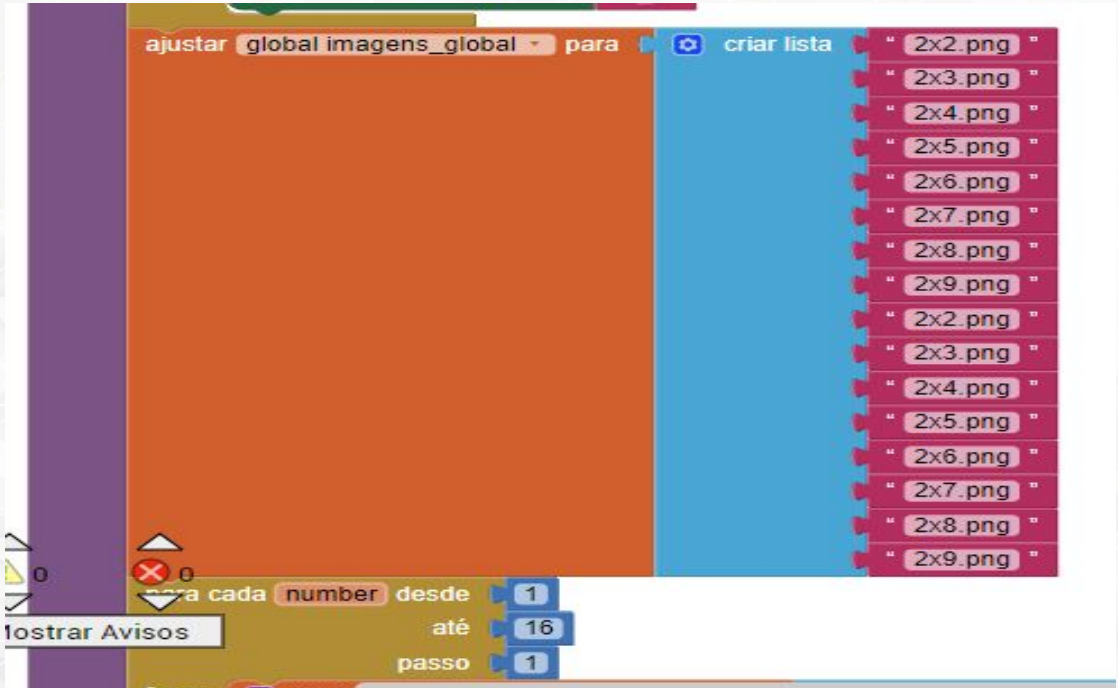
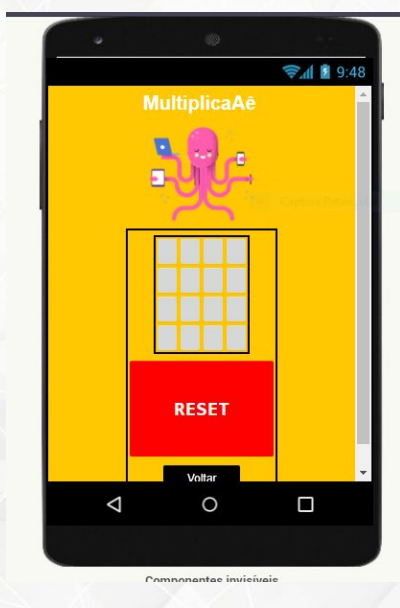


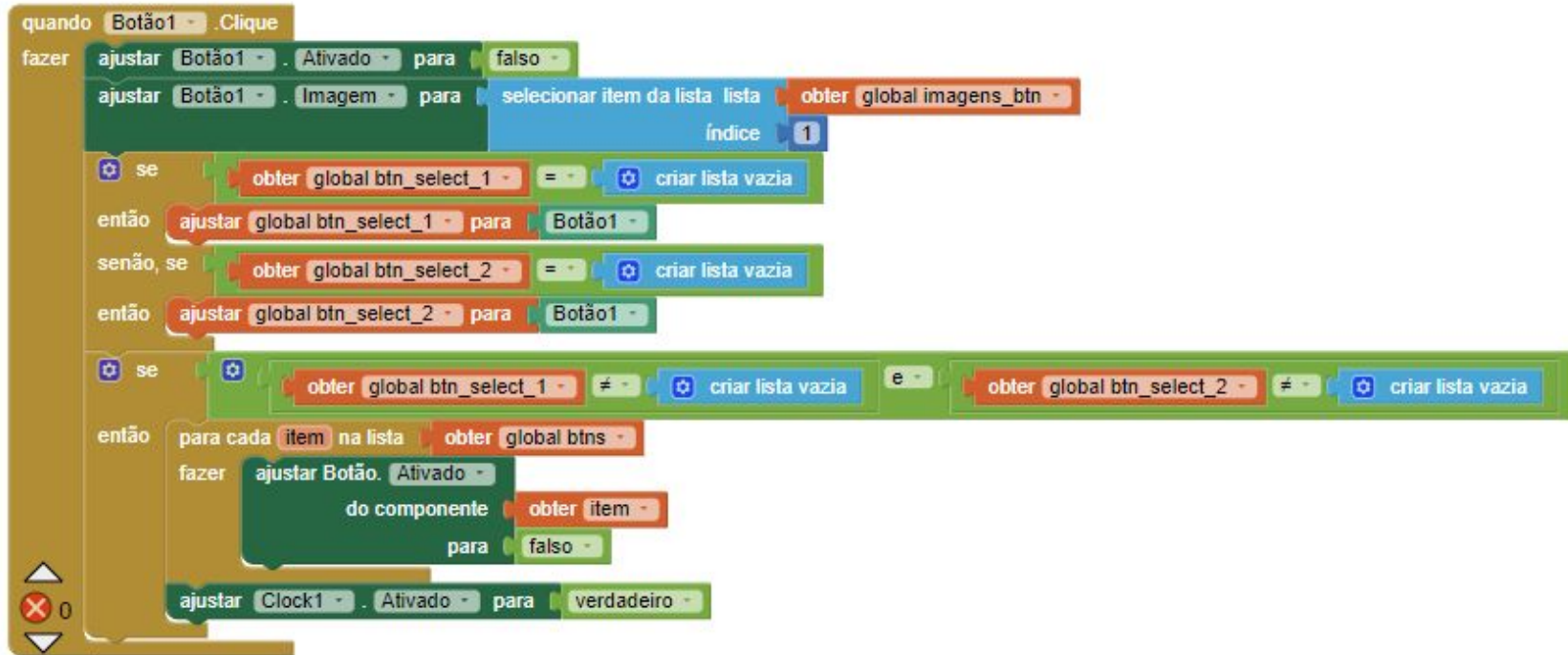
quando Clock1 .Disparo  
fazer chamar verifica  
ajustar Clock1 .Ativado para falso

para verifica  
fazer se Botão .Imagem do componente obter gloto  
então remover item da lista lista obter gloto

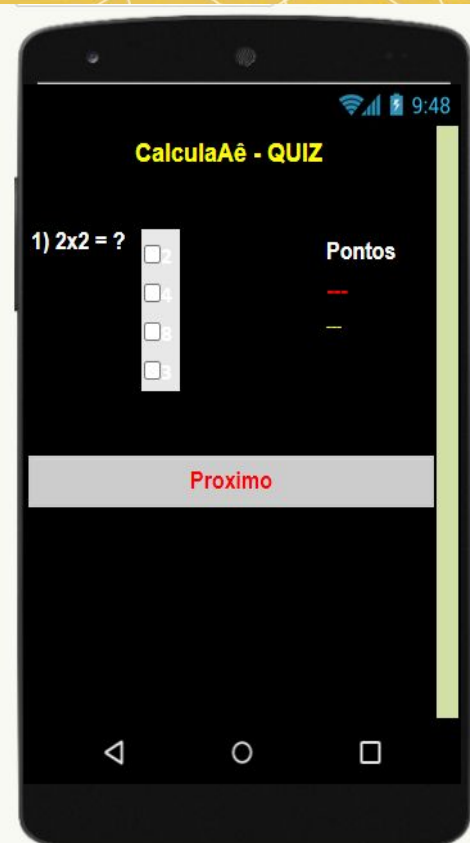
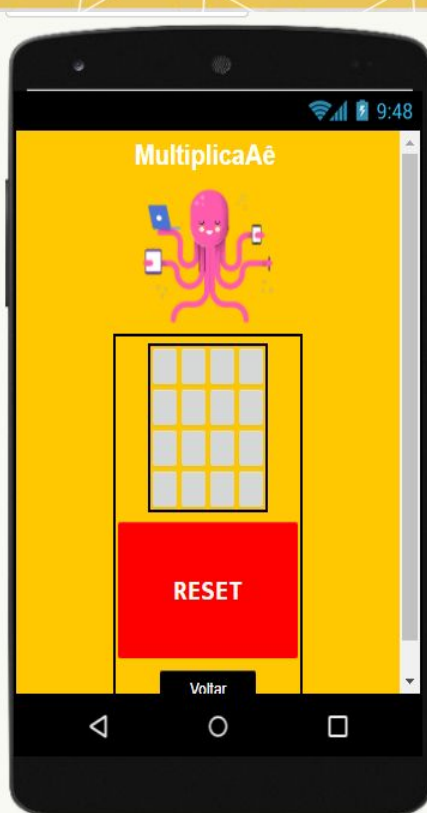


# Carregamento das Imagens





Ar Avisos





**Câmpus Santa Helena**



Ministério da  
Educação

