**Atividade Fixação 3  
  
Requisitos funcionais:**

1 - Cadastro de usuários

2 - Autenticação de usuários

3 - Acesso via pesquisas aos vídeos disponibilizados

4 - Vídeos serão disponibilizados em um modo de trilha de aprendizagem

5 - Compatibilidade multiplataforma para fácil acesso em qualquer dispositivo

6 - Acompanhamento de progresso como vídeos e atividades já vistos.

7 - Sistema de fases dividindo o conteúdo de programação básica em fases ou níveis progressivamente mais desafiadores, onde cada fase representa um conjunto específico de conceitos a serem aprendidos.

8 - Comentários no vídeos e feedbacks

9 - Vídeos disponibilizados atualizado com as últimas tendências e avanços no campo da programação educacional.

10 - Pesquisa avançada de vídeos para achar níveis de dificuldade, duração do vídeo ou atividades com facilidade

**Detalhes do projeto:**

**Público Alvo (contexto social):**

Crianças no ensino fundamental em escolas que disponibilizam matérias extracurriculares para ensino de programação

**Faixa etária:**

Crianças do ensino fundamental (faixa etária entre 6 e 12 anos).

**Nível:**

Básico e Intermediário.

**Justificativa:**

Com o avanço da tecnologia, as habilidades em programação estão se tornando cada vez mais essenciais no mercado de trabalho. Ao introduzir o ensino de programação desde cedo, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, lógicas e de resolução de problemas que serão valiosas no futuro mercado de trabalho. Além disso, promove-se a criatividade, a colaboração e o pensamento crítico, competências altamente valorizadas em diversas áreas profissionais.

**Material de apoio:**

Disponibilizado no site as aulas e atividades.