**FACULDADE DE TECNOLOGIA DA ZONA LESTE**

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**RAQUEL MARTINS DO NASCIMENTO - 1110481823032**

**ROBSON HENRIQUE FERREIRA - 1110481823026**

**TRABALHO DE GRADUAÇÃO I**

**PROOJETO**

**ORIENTADOR: FABIO PEREIRA DA SILVA**

**SÃO PAULO**

**2020**

**Raquel Martins do Nascimento - 1110481823032**

**Robson Henrique Ferreira - 1110481823026**

**PROJETO DE TRABALHO DE GRADUAÇÃO**

Trabalho apresentado à disciplina de Trabalho de Graduação I do curso de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade de Tecnologia da Zona Leste.

**Orientação:** Fabio Pereira da Silva.

**São Paulo**

**2020**

# 

**SUMÁRIO**

[1 VISÃO GERAL 2](#_Toc44617576)

[2 OBJETIVO 2](#_Toc44617577)

# 1 VISÃO GERAL

O projeto aqui descrito se dispõe a estudar, analisar e divulgar resultados sobre o auxílio de atividades lúdicas ou jogos no ensino de lógica de programação para universitários. No primeiro estágio, o trabalho realizará um levantamento de bibliografia sobre o tema e determinará se há premissas a serem colocadas quanto ao resultado esperado, que poderá ser ou não positivo. No segundo estágio, será desenvolvido MVP de plataforma desktop que consiga auxiliar o processo de ensino-aprendizagem do estudante universitário quanto ao conteúdo de lógica de programação. Finalmente, no terceiro e último estágio será realizada uma pesquisa qualitativa sobre os efeitos do uso da plataforma criada em estudantes do primeiro ano do curso de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FATEC-ZL, onde analisaremos a eficácia da plataforma quanto a auxiliar no aprendizado do estudando.

Considerações:

* Analisaremos a possivelmente web/mobile no segundo estágio

# 2 OBJETIVO

O objetivo principal do trabalho é compreender a eficácia da utilização de atividades lúdicas ou jogos no processo de ensino-aprendizagem de conteúdos de lógica de programação para universitários.

Os objetivos secundários são: fazer um levantamento de resultados no entendimento/aquisição de conhecimento e a comparação com outras plataformas que utilizam os recursos de ludicidade para auxiliar no ensino-aprendizagem; analisar como o mercado de desenvolvimento de softwares está em relação à utilização da ludicidade em plataformas de ensino.

# 3 JUSTIFICATIVAS

O uso de jogos e recursos de ludicidade no processo de ensino-aprendizagem já é realizado há muito por escolas e outras instituições de ensino, principalmente de crianças. No entanto, tem surgido plataformas e aplicativos que utilizam tais recursos para o ensino de línguas e outras disciplinas para pessoas de todas as idades e viu-se a oportunidade e necessidade de mensurar e avaliar o uso de tais plataformas no processo de ensino-aprendizagem de lógica de programação e outros assuntos relacionados à área da Tecnologia da Informação.

# 4 MATERIAIS E MÉTODOS

Possíveis Resultados

* Conteúdo:
  + Identificação
  + Entendimento
  + Aplicação
* Nivelamento
  + Identificação

# 5 RESULTADOS ESPERADOS E DISCUSSÃO

RO