**CENTRO PAULA SOUZA**

**ETEC PEDRO FERREIRA ALVES**

**Técnico em Informática**

**Deborah Lima de Oliveira**

**Emily de Lima Janini**

**Julia Cristina Piovesani**

**Lucia Fernanda Motta Miranda dos Santos**

**Ruahma Souza Costa Vieira Marcondes**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – EXATIZANDO**

**Mogi Mirim**

**2020**

FOLHA DE ROSTO

DEDICATÓRIA

AGRADECIMENTOS

EPÍGRAFE

RESUMO LÍNGUA NACIONAL

RESUMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE TABELAS

SUMÁRIO

[1 Introdução 11](#_Toc43493237)

[1.1 Tema 11](#_Toc43493238)

[1.2 Problema 11](#_Toc43493239)

[1.3 Justificativa 11](#_Toc43493240)

[1.4 Objetivo Geral 11](#_Toc43493241)

[1.5 Objetivo Especifico 11](#_Toc43493242)

[1.6 Metodologia 12](#_Toc43493243)

# Introdução

## Tema

Jogo educativo, com a intenção de passar os conceitos básicos de matemática.

## Problema

O uso de atividades lúdicas normalmente são feitos no fundamental I, na parte de alfabetização, mas depois se perde esse uso o que faz com que a aprendizagem fique monótona. Fazendo com que o aluno perca apreciação pelos estudos.

## Justificativa

Um jogo desktop seria uma forma de trazer de volta a atividade lúdica juntamente com a tecnologia, que no contexto atual tem avançado cada vez mais. Tendo assim em vista que os alunos se interessam mais em jogos do que nos estudos, seria uma forma de conciliar as duas coisas.

## Objetivo Geral

Desenvolver um jogo com versão desktop para o auxílio no entendimento dos fundamentos básicos da matemática.

## Objetivo Específico

* Sistema de níveis para dar a sensação de progresso
* Puzzles de matemática.
* História linear em uma “quarta dimensão”
* Boss nos níveis
* Estilo RPG (Role-playing game)
* Música (provavelmente não feita pelos autores)

## Metodologia

Não terminada por motivos de termos mudado o projeto e ainda não ter dado tempo de ter completado a pesquisa de campo que vai ser imposta como metodologia.