

Proposta Nº \_\_\_\_/2024

**PROPOSTA DE ATIVIDADE EXTENSIONISTA**  
**CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO**  
**Resolução CNE/CES Nº 7 de 18/12/2018**

A Proposta deve ser encaminhada em formato word para o e-mail "extensao@univem.edu.br"

<b>Identificação</b>		
Título: English Adventure		
Período: Fevereiro a junho de 2024.		
Professor(es) envolvidos: Luiz Hilário Tobler Garcia		
Alunos envolvidos:		
Nome Completo	R.A	Curso
Jeann Garçoní Alves	638940	Ciência da computação
Beatriz Almeida Pires	638918	Ciência da computação
Jhenifer Gonçalves Januário	638827	Ciência da computação
João Pedro de Oliveira Pires	638222	Ciência da computação
João Vitor Gaiato	638876	Ciência da computação
Kauan Omura Lopes	638923	Ciência da computação
Tamires Ledo da Silva Alves	638760	Ciência da computação
Público Alvo da atividade de Extensionista: Alunos de ensino fundamental 2, entre 10 a 14 anos		
Período da realização do projeto: (dia/mês/ano)  19/02/24 a 14/06/24		

- 1- **Introdução** (descreva os problemas observados em uma organização ou sociedade, a vantagem de fazer o projeto tanto para a equipe (alunos) e sociedade.

Percebendo uma dificuldade por parte dos alunos em acompanhar a matéria 'Inglês' quando eles vem de uma escola de ensino inferior, o jogo foi pensado para ajudar o professor a ensinar e fixar, inicialmente, o presente simples da língua inglesa. Que muitas vezes não é ensinado e esquecido, dificultando assim o aprendizado de conteúdos futuros.

Nosso jogo, irá ajudar os alunos a desenvolver os conceitos aprendidos em sala e aplicá-los tanto na escola como na vida, podendo até gerar um interesse a mais, onde o aluno irá querer aprender mais ainda por fora da escola.

Nossa equipe irá aprender e aprimorar conceitos de lógica, programação, arte visual, design, cultura, roteiro, gestão de pessoas, etc.

## 2- Objetivos do Projeto

Geral:

Pretendemos desenvolver nosso projeto focado na prática da língua inglesa, com ensino direto e simples, atividades de pergunta e resposta, cenários chamativos e significantes, e personagens marcantes.

Específico:

Conceitos da língua inglesa, sendo ensinados por personagens marcantes e importantes da cultura da Inglaterra, em cenários conhecidos mundialmente, onde o jogador irá aprender o conteúdo e aplicar respondendo perguntas, caso erre, ele perde vidas e se perder todas as 5, retorna ao início para melhor prática no conteúdo que não conseguiu aprender.

## 3- Justificativa do Projeto (Justifique o porquê de desenvolver o projeto, inclusive pode usar material de apoio, leis, literatura – para argumentar a justificativa).

Com a finalidade de auxiliar professores da rede de ensino público ou privado a ensinar inglês de forma mais divertida, o projeto foi desenvolvido visto que o aprendizado dessa língua muitas vezes é maçante, mas mesmo assim de extrema importância nos dias atuais.

## 4- Metodologia (descrever brevemente como o projeto será conduzido, controle, treinamento e custos, planos para emergência, ferramentas utilizadas).

## 5- Atividades a serem desenvolvidas (relacione todas as atividades que serão desenvolvidas - o que vai fazer).

O que fazer?	Como fazer?	Carga horária
Definir grupo, tema e organização	Reunir com os membros do grupo, ler e discutir sobre o tema e identificar organização.	12
Formalizar aceite da organização	Solicitar junto ao NApEx documento de formalização da execução do projeto na organização. Retirar documento junto ao NApEx Coletar aceite junto a Organização Devolver documento para NApEx	4
Execução do projeto	Fazer roteiro, personagens, cenários, escolha das músicas, desenvolvimento da lógica e programação do jogo	25
Providenciar documentos referente a execução do projeto (foto, vídeos, depoimentos, reportagens, etc)	Ir à escola, apresentar o projeto, conversar sobre o desenvolvimento e uso do mesmo.	4

Elaborar relatório parcial ou final de avaliação.	Descrever um relatório que demonstre quantas pessoas foram atingidas, parecer da organização e resultados alcançados. Anexar documento de comprovação.	4
Entregar o relatório no NAPEX	Entregar o relatório de avaliação até 15 de junho de 2024.	1

#### 6- Cronograma

Atividade	Fev/24	Mar/24	Abr/24	maio	jun
Definir grupo de trabalho	23/02/24				
Definir tema e instituição		01/03/24			
Providências documento de formalização junto à organização			12/04/24		
Escrever a proposta de projeto			19/4/24		
Protocolar a proposta do projeto no NAPEX				30/05/24	
Receber retorno do NAPEX (aprovado ou não o projeto)					
Implementar o projeto					
Entrega relatório parcial ou final					15/06/24



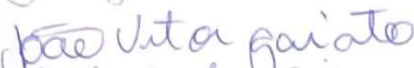



#### 7- Recursos Esperados (escreva brevemente o que pretende atender com o projeto)

O projeto atende alunos que apresentam dificuldades com o aprendizado da língua inglesa e professores que querem realizar uma atividade diferente em suas aulas.

#### 8- Recursos Necessários: (materiais, humanos...)

Linguagem de programação python, biblioteca pygame, aplicativos para criação de personagens e cenários, e conhecimento da língua inglesa.



Assinatura do(s) aluno(s) Participante(s)	Assinatura do(s) Professor(es) orientador(es)
     	
Data 33/06/2024	Data

Data recebimento da Proposta de Projeto de Extensão pelo NAPEX	Data de Encaminhamento da Proposta do Projeto de Extensão
--	---

### PARECERES E APROVAÇÃO

Parecer do Núcleo de Apoio à Pesquisa e Extensão
Aprovação: ( ) sim ( ) Não
Exposição de motivos:
Data: ____ de ____ de ____.

Parecer do coordenador de Curso
Aprovação: ( ) sim ( ) Não
Exposição de motivos:
Data: ____ de ____ de ____.

Parecer NDE – Núcleo Docente Estruturante
Aprovação: ( ) sim ( ) Não
Exposição de motivos:
Data: ____ de ____ de ____.

Parecer Núcleo de Assistência Social - NAS
Aprovação: ( ) sim ( ) Não ( ) Visto
Exposição de motivos:
Data: ____ de ____ de ____.

Visto: Somente para conhecimento, não há necessidade de parecer, quando não for relativo a assistência social.

Parecer da Assessoria Jurídica
--------------------------------

Número projeto, título (uso exclusivo do NAPEX)



Aprovação: ( ) sim ( ) Não ( ) Visto

Exposição de motivos:

Data: \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_.

Visto: Somente para conhecimento, não há necessidade de parecer, quando não for relativo a assuntos jurídicos de acordo com a legislação

**Parecer da Controladoria**

Aprovação: ( ) sim ( ) Não ( ) Visto

Exposição de motivos:

Data: \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_.

Visto: Somente para conhecimento, não há necessidade de parecer, quando não for relativo a assuntos contábeis de acordo com a legislação

**Parecer da Pró-reitoria Acadêmica**

Aprovação: ( ) sim ( ) Não

Exposição de motivos:

Data: \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_.

**Parecer outras Pró-Reitorias**

Aprovação: ( ) sim ( ) Não

Exposição de motivos:

Data: \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_.

**Parecer da Reitoria**

Aprovação: ( ) sim ( ) Não

Exposição de motivos:

Data: \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_.

**Parecer da Comissão Própria de Avaliação**

Aprovação: ( ) sim ( ) Não ( ) Visto

Exposição de motivos:

Data: \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_.

Conhecimento para relatório de atividades.

*O projeto só pode ser iniciado após parecer e aprovação de todos os envolvidos. Formulário para primeiro semestre de 2023.*

Número projeto, título (uso exclusivo do NAPEX)

LOGO DO UNIVEM E MASCOTE

**RELATÓRIO DE MENSURAÇÃO DE RESULTADOS**  
**CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO**  
**Resolução CNE/CES Nº 7 de 18/12/2018**

<b>Identificação</b>
Titulo: English Adventure
Período: Fevereiro a junho de 2024.
Professor(es) envolvidos: Luiz Hilário Tobler Garcia

<b>Parcerias – Organizações Envolvidas</b>
Organização: Projeto Água Viva de Promoção Social(Colégio Água Viva) Endereço: Rua Aurora Ramos Matos, 60, Jd. Itaipu CNPJ: 57.265.662.0002/91 Nome do responsável: Greicy Montanha Tipo de participação: Escola Particular

<b>Alunos Envolvidos</b>			
Nome do aluno	RA	Curso	Turma
Jeann Garçonni Alves	638940	Ciência da computação	
Beatriz Almeida Pires	638918	Ciência da computação	

Número projeto, título (uso exclusivo do NApEx)



Jhenifer Gonçalves Januário	638827	Ciência da computação	
João Pedro de Oliveira Pires	638222	Ciência da computação	
João Vitor Gaiato	638876	Ciência da computação	
Kauan Omura Lopes	638923	Ciência da computação	
Tamires Ledo da Silva Alves	638760	Ciência da computação	

**Pessoas da Comunidade Externa (pode colocar relação anexa com assinatura dos envolvidos)**

Nome

**Atividades Desenvolvidas no período**

Fizemos um jogo para o aprendizado da língua inglesa, focado em ajudar, não só professores em suas aulas, mas também alunos que têm dificuldades e/ou precisam de mais prática da língua. Em parceria com a escola AGUA VIVA, e com sete alunos desenvolvendo o projeto, cada um contribuindo com suas habilidades e conhecimentos específicos para a produção do jogo.

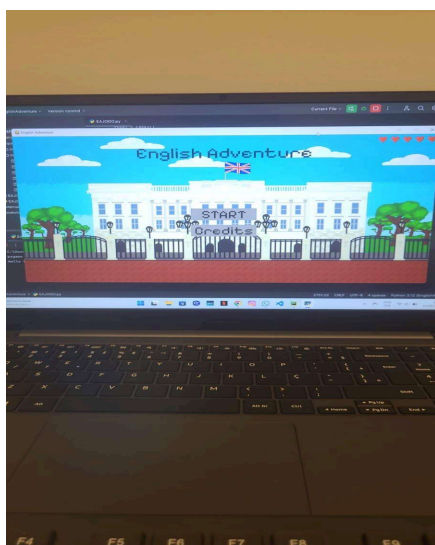
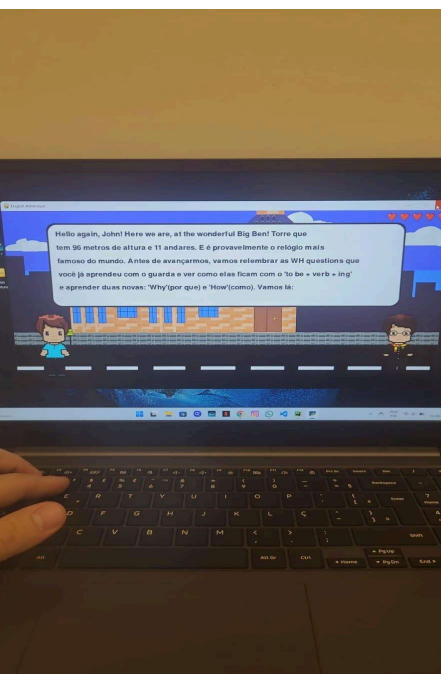
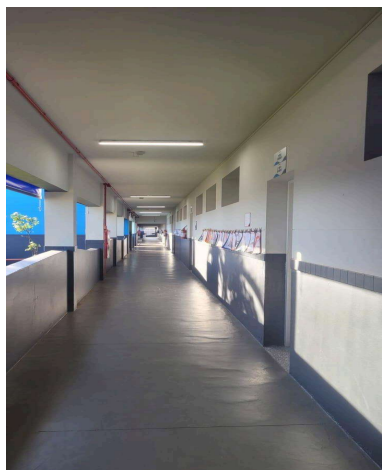
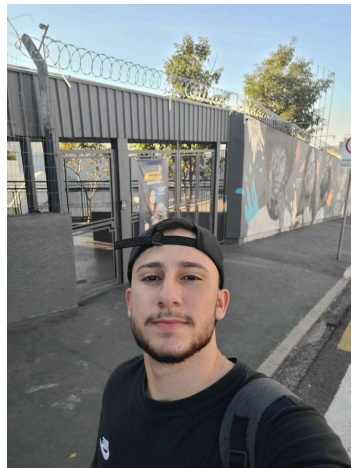
Como todos somos iniciantes nesta área, cada membro da equipe desempenhou um papel muito importante na criação e implementação do jogo. Utilizamos nossos conhecimentos em programação, design de interfaces e cultura, para desenvolvimento do roteiro que se passa em países de língua inglesa. O jogo proporciona uma experiência de aprendizado divertida e acessível, permitindo aos jogadores aprenderem conceitos fundamentais da língua.

Ainda há espaço para melhorias, como expansão do jogo para ter mais cenários de outros países, a continuação do ensino, como outros tempos verbais, vocabulário e expressões, e também métodos de correção após erros. Melhorias que tornarão o jogo ainda mais eficaz como ferramenta de aprendizado.

Em resumo, tivemos uma oportunidade valiosa para aplicarmos nossos conhecimentos na prática. Mesmo com resultados bons, reconhecemos a importância de continuar aprimorando nossos projetos.


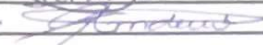
**Anexos (descrever quais são os anexos)***- fotos*







**Assinaturas e Datas**

Aluno representante dos participantes:	JEAN ALVES	
Responsável da Organização:	Greicy Montanher	
Coordenação do NAPEX:		

**Validação das horas pelo Coordenador do Curso**

Horas atribuída ao projeto de Extensão do primeiro semestre de 2024
---

Marília, 11 de junho de 2024.

Número projeto, título (uso exclusivo do NAPEX)