

PROJETO DE EXTENSÃO

GAMIFICAÇÃO APLICADA À MATEMÁTICA DO ENSINO FUNDAMENTAL

ROTEIRO DO PROJETO:

1. DESCRIÇÃO DO PROJETO

2. PÚBLICO ALVO

3. OBJETIVO PRINCIPAL

a. OBJETIVO ESPECÍFICOS

b. OBJETIVO DO NÍVEL FÁCIL

c. OBJETIVO DO NÍVEL MÉDIO

d. OBJETIVO DO NÍVEL DIFÍCIL

4. METODOLOGIA

5. DESCRIÇÃO DO TEMA MATEMÁTICO

a. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

6. DESCRIÇÃO DO TEMPLATE

a. METODOLOGIA DO TEMPLATE

b. AJUSTE DAS CONFIGURAÇÕES DISPONÍVEIS

c. AJUSTE DOS NÍVEIS: FÁCIL, MÉDIO E DIFÍCIL

d. CARACTERÍSTICAS DE ACESSO: POLÍTICA LGPD

e. DISPONIBILIZAÇÃO CLOUD

7. COMO O TEMPLATE ADAPTA AO TEMA MATEMÁTICO

8. CONFIGURAÇÕES DE PROJETO

9. METODOLOGIA PEDAGÓGICA APLICADA AO PROJETO

10. CRIAR O TUTORIAL DE UTILIZAÇÃO DO GAME

a. APOSTILA A PARTE

b. QUESTÕES MATEMÁTICAS CONFIGURADAS NO GAME

c. COMO INSERIR NOVAS QUESTÕES

d. COMO DELETAR QUESTÕES

e. DIVISÃO DA PONTUAÇÃO POR NÍVEL

f. CRONOMETRIZAÇÃO DO GAME

g. RANKING DO JOGO

h. GABARITO: FEEDBACK DAS RESPOSTA CERTAS

11. CONCLUSÕES

12. CRÉDITOS DO GRUPO