

Projeto Educacional: Web App de Contos Folclóricos em Inglês

Proponente: Clara Lima Silva

Visão Geral do Projeto

O objetivo deste projeto é desenvolver um aplicativo web interativo que apoie o aprendizado de inglês por meio de contos folclóricos de domínio público. Os usuários iniciam selecionando um nível de leitura (inicialmente apenas Beginner) e um país (inicialmente limitado ao Brasil). Os capítulos das histórias são desbloqueados conforme o usuário responde corretamente a perguntas de compreensão textual. A plataforma inclui um sistema de login para registrar o progresso individual e é totalmente responsiva para uso em dispositivos móveis e desktops.

Justificativa

Este projeto promove:

- Acesso a materiais em inglês em um formato envolvente
 - Preservação e disseminação do patrimônio cultural por meio de contos de domínio público
 - Prática de leitura contextualizada por nível de dificuldade
 - Motivação através de mecânicas de progressão gamificadas
-

Tecnologias Utilizadas

- **Backend:** Flask (Python)
 - **Frontend:** HTML, Jinja2, Bootstrap
 - **Banco de Dados:** PostgreSQL (Render) ou SQLite para desenvolvimento local
 - **Autenticação:** Flask-Login
 - **Hospedagem:** Render
-

Funcionalidades Principais

- Registro e login de usuários
 - Seleção de histórias por país e nível (atualmente: nível Beginner, apenas histórias brasileiras)
 - Capítulos com layout otimizado para leitura
 - Quiz interativo ao final de cada capítulo
 - Progresso salvo no perfil do usuário
 - Desbloqueio de novos capítulos mediante sucesso no quiz
-

Cronograma de Desenvolvimento (10 Semanas)

| Fase | Descrição | Duração Estimada |
|--------------------|---|------------------|
| Semanas 1-2 | Planejamento do projeto, wireframes, seleção de histórias, modelagem do banco | 2 semanas |
| Semanas 3-4 | Implementação do sistema de autenticação e configuração do banco de dados | 2 semanas |
| Semana 5 | Desenvolvimento do sistema de leitura e navegação entre capítulos | 1 semana |
| Semana 6 | Implementação do quiz e lógica de desbloqueio de capítulos | 1 semana |
| Semana 7 | Registro do progresso do usuário e integração com o perfil | 1 semana |
| Semana 8 | Testes de conteúdo com três contos folclóricos brasileiros | 1 semana |
| Semana 9 | Ajustes de design responsivo, testes de usabilidade e melhorias de UX | 1 semana |
| Semana 10 | Deploy final na Render, documentação e preparação da apresentação | 1 semana |

Tempo Total Estimado: 10 semanas

Resultados Esperados

- Protótipo funcional do aplicativo web
- Três contos folclóricos brasileiros adaptados ao nível Beginner
- Sistema de quiz interativo por capítulo
- Layout responsivo compatível com diversos dispositivos

Possíveis Extensões Futuras

- Implementação de conquistas com sistema de pontos e recompensas gamificadas
- Inclusão de contos de outros países (ex.: Nigéria, Índia, Noruega)
- Ranking de usuários e estatísticas de progresso
- Narração por voz para acessibilidade

Conclusão

Este projeto une o letramento cultural ao ensino da língua inglesa por meio de uma plataforma gamificada e escalável. Seu design acessível o torna ideal para uso em ambientes educacionais e programas de extensão universitária.