|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome do(s) estudante(s)  -Danilo Vaz de Oliveira Bogue  -  - | | | |
| Curso | Desenvolvimento de Sistemas | Matrícula | 241045 |

|  |
| --- |
| Título do TCC – Proposto: **Play2Learn: Uma Aplicação Web Gamificada para o Aprendizado Escolar** |

|  |  |
| --- | --- |
| Área de Concentração do Curso: | Desenvolvimento de Software Educacional |

|  |
| --- |
| Hipótese: A introdução de elementos de gamificação no aprendizado escolar melhora o engajamento e a retenção de conhecimento dos alunos, tornando o processo educacional mais interativo e eficaz. |

|  |
| --- |
| Justificativa: [explique brevemente por que escolheu esse tema para o seu TCC e qual é a relevância dele para sua formação acadêmica.] A justificativa para a criação do **Play2Learn** baseia-se na necessidade de inovar as práticas educacionais e tornar o aprendizado mais atrativo e eficaz. A gamificação tem se mostrado uma abordagem promissora para engajar os alunos, promovendo a motivação e a retenção de conhecimento. Além disso, o **Play2Learn** oferece uma plataforma onde os alunos podem avaliar seu progresso e identificar áreas de melhoria, contribuindo para um aprendizado mais direcionado e personalizado. A aplicação também possibilita a integração entre alunos de diferentes escolas, fomentando a colaboração e o espírito de comunidade. |

|  |
| --- |
| Objetivo Geral:  Desenvolver a aplicação web **Play2Learn**, que visa proporcionar um ambiente de aprendizado interativo e gamificado para os alunos do ensino médio, incentivando a prática e o estudo, promovendo a competição saudável e o feedback contínuo sobre o desempenho dos alunos. |
| Objetivo Específico: (no mínimo 2)  Criar um sistema de progressão baseado no desempenho dos alunos em diferentes matérias.  Implementar um modo multiplayer para incentivar a interação e competição saudável entre os estudantes.  Oferecer feedback instantâneo para os alunos, permitindo que identifiquem seus pontos fortes e fracos. |

|  |
| --- |
| Metodologia: [indique qual será a abordagem metodológica utilizada no seu TCC.] O desenvolvimento do **Play2Learn** seguirá a abordagem de **Desenvolvimento Ágil**, utilizando **SCRUM** para organização e controle do projeto. A aplicação será construída com **React,Tailwind, HeroUI, MySQL e Node.js**, visando garantir escalabilidade e eficiência para muitos usuários.  Os testes serão realizados com usuários-alvo (alunos e professores), coletando feedbacks para melhorias iterativas no sistema. A revisão bibliográfica será baseada em estudos sobre gamificação na educação e sua influência no aprendizado. |

|  |
| --- |
| Referencial Teórico: [liste os principais autores e teorias que serão utilizados como base para o seu trabalho.]  * **UNESCO (2021)** – Estudos sobre inovação educacional e impacto da tecnologia no ensino-aprendizagem. * **Instituto Ayrton Senna (2021)** – Pesquisas sobre evasão escolar e engajamento dos alunos. * **Metaari (2019-2024)** – Análises sobre o crescimento da gamificação no aprendizado. * **Moran, J. M. (2015)** – *A Educação que Desejamos: Novos Desafios e Como Chegar Lá*. * **Carvalho, A. A. A., & Ishitani, L. (2012)** – *Gamificação na Educação: Um Panorama da Produção Acadêmica Brasileira*. * **Bittencourt, I. I., Cazella, S. C., & Isotani, S. (2016)** – *Educação e Tecnologia: Abordagens Inovadoras*. * **Freire, P. (1996)** – *Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa*. |

Cronograma Preliminar

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ETAPA** | **FEV** | | **MAR** | | **ABR** | | **MAI** | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Revisão bibliográfica |  | |  | |  | |  | |
| Resumo |  | |  | |  | |  | |
| Introdução |  | |  | |  | |  | |
| Coleta de Dados |  | |  | |  | |  | |
| Escrita do TCC |  | |  | |  | |  | |
| Análise dos Dados |  | |  | |  | |  | |
| Revisão e Correções |  | |  | |  | |  | |
| Entrega do TCC |  | |  | |  | |  | |

|  |
| --- |
| Supervisor Proposto: (Nome do professor orientador): Davi de Carvalho |

|  |
| --- |
| Assinatura do(s) Estudante(s):  DaniloVaz |

|  |
| --- |
| Data: (preenchimento da ficha) 22/02/2025 |